حمل الآن

مجانا وحصريا

المراجعة رقم (1)

الترم الثانى





مراجعة على الوحدة الثالثة

التطبيقات التكنولوجية في حياتنا

- تساعدنا التكنولوجيا على عمل أشياء كثيرة في حياتنا بطرق أسهل وأسرع، مثل:

- التسوق - التواصل مع الأقارب - التعلم

- عندما نستخدم التكنولوجيا بطريقة إيجابية، فإنها تساعدنا على النجاح في حياتنا، وتساعد المجتمعات على التطور.

الأدوات الرقمية

- يستخدم الأشخاص المبدعون أنواعًا مختلفة من الأدوات الرقمية لتصميم تطبيقات ومواقع إلكترونية، لابتكار حلول عملية تساعد الناس في حياتهم اليومية، مثل:



1 تسهيل الحصول على الخدمات

- تصميم تطبيقات تساعد الأشخاص في الحصول على الخدمات بسهولة.
- مثال: تطبيق دفع الفواتير من المكان المختص.

2 تسهيل السفر والترفيه

- يمكن حجز تذاكر الطائرات والقطارات والمتاحف والمواقع الأثرية عبر الإنترنت بضغطة زر.

3 تحسين التواصل

- تساعد التكنولوجيا الناس على التواصل بشكل أفضل عبر بناء علاقات جيدة وحل المشكلات.

المواطنة الرقمية

- هي القدرة على استخدام التكنولوجيا بطريقة أخلاقية، ومسئولة، وآمنة.
- استخدامك للتكنولوجيا والإنترنت في الدراسة واللعب يجعلك مواطنًا رقميًا.

البصمة الرقمية



- هي كل ما تفعله أو تشاركه أو يشاركه الآخرون عنك على الإنترنت؛ (مثل المواقع التي تزورها، الصور التي تنشرها، أو التعليقات التي تكتبها).
- يجب أن تكون بصمتك الرقمية إيجابية، ولا تشارك معلوماتك أو معلومات غيرك بطريقة غير آمنة أو غير مسئولة.

حقوق ومسئوليات المواطن الرقمي

• يجب أن يعرف المواطن الرقمي حقوقه وواجباته (مسئولياته) على الإنترنت.



الحقوق

• الحماية: لا يجوز نسخ بصمتك الرقمية أو مشاركة فيديوهات/صور لك بدون إذنك.
• التعبير الإيجابي: التعبير عن آرائك وأفكارك بشكل لا يسيء للآخرين.
• الوصول الآمن: استخدام الإنترنت بأمان مع الالتزام بالقانون.



المسئوليات

• احترام الملكية الفكرية: لا تنسخ أو تسرق محتوى شخص آخر بهدف مشاركته أو بيعه.
• التفاعل الإيجابي: كن مهذبًا دائمًا مع الجميع على الإنترنت، وعبِّر عن آرائك بأفكار إيجابية.
• الاستخدام الحكيم: تأكد من أن ما تشاهده مفيد، ووازن بين وقتك على الإنترنت ووقتك مع أصدقائك وعائلتك.

قواعد الاستخدام الآمن للإنترنت

• استخدم كلمات مرور قوية.
• راقب الوقت الذي تمضيه على الإنترنت.
• لا تصدق كل ما تجده، ووثِّق المراجع والمعلومات.

طرق التواصل عبر الإنترنت

• هناك طريقتان رئيسيتان للتواصل في عالم التكنولوجيا، وكلٌّ منهما يفيدك في مواقف مختلفة، وهما الاتصال المتزامن والاتصال غير المتزامن.

	الاتصال المتزامن	الاتصال غير المتزامن
ما هو؟	• اتصال يحدث في الوقت الفعلي، ويحتاج إلى استجابة فورية.	• اتصال يتم دون الحاجة لتواجد الطرفين في الوقت نفسه، ولا يحتاج لرد فوري.
أمثلة	• التحدث في الهاتف. • الحديث وجهًا لوجه عبر الإنترنت.	• استخدام البريد الإلكتروني.
يُستخدم عند	• مناقشة موضوع دراسي سريعًا. • إرسال أو تبادل الملفات البسيطة والسريعة.	• إرسال رسالة رسمية. • إرسال ملفات مهمة أو كبيرة.

أدوات الاتصال المتزامن

محادثات الفيديو

- تسمح بالتواصل المباشر مع شخص أو أكثر مع رؤية وسماع بعضكم فورًا.
- الأدوات اللازمة:

– جهاز بكاميرا وميكروفون

– تطبيق أو برنامج.

قواعد السلوك أثناء محادثات الفيديو

- تشغيل الكاميرا والميكروفون عند بدء المحادثة (بعد الحصول على إذن).
- إغلاق الميكروفون عندما يتحدث شخص آخر؛ لتجنب الضوضاء.
- ارتداء ملابس مناسبة والتصرف كما لو كنت في مكان عام عند تشغيل الكاميرا.
- التأكد من عدم وجود معلومات شخصية يمكن أن تظهر في الخلفية.

المراسلة الفورية

- تُرسل رسائل نصية أو صورًا أو فيديوهات تصل في لحظتها.
- الأدوات اللازمة:

– برنامج مراسلة فورية أو تطبيق هاتف.

غرف الدردشة

- يتم التواصل فيها بالكتابة ضمن مجموعات حول موضوع محدد.
- تكون الاستجابة فيها سريعة.
- الأدوات اللازمة:

– متصفح إنترنت مثل Google Chrome أو تطبيق هاتف.

قواعد التعامل في المراسلة الفورية وغرف الدردشة

- استخدام كلمات إيجابية في المراسلة الفورية وغرف الدردشة.
- استخدام العبارات القصيرة؛ لأنها وسيلة تواصل غير رسمية.
- التحلي بالأخلاق عند استخدام الرموز والصور.
- كل من لديه حق الوصول لغرفة الدردشة سيتمكن من قراءة رسالتك.

أدوات الاتصال غير المتزامن

البريد الإلكتروني

- يستخدم لإرسال رسائل رسمية أو طويلة مثل طلب مساعدة من المعلم.
- الأدوات اللازمة: متصفح أو تطبيق للوصول له على الجهاز.

خطوات كتابة بريد إلكتروني

- كتابة عنوان بريد المرسل إليه في خانة "إلى" (To).
- كتابة اسم الموضوع بوضوح في خانة "الموضوع" (Subject).
- استخدام القواعد النحوية الصحيحة.
- ابدأ رسالتك بتحية واختمها بتحية ختامية.
- التأكد من أن الملفات (المرفقات) آمنة ودقيقة وخالية من الفيروسات.

أدواتي في التعلم عبر الإنترنت

بيئات التعلم عبر الإنترنت

- هي منصات تسمح للمعلمين والتلاميذ بالتواصل بعضهم مع بعض.
- توفر للمدرس أدوات لعرض وتقديم الدروس وتحميل الاختبارات والواجبات المنزلية.
- توفر للطلاب إمكانية رفع المهام الدراسية، وتحميل الدروس والاختبارات التي يقدمها المعلم.
- مثال: منصة Edmodo.

مصادر التعلم عبر الإنترنت

مصادر التعلُّم عبر الإنترنت

بنك المعرفة المصري EKB
المكتبة الإلكترونية الأولى في مصر التي تحوي مصادر حول موضوعات متنوعة.

ڤلابي VLaby
منصة معامل افتراضية تمكّن التلاميذ والمعلمين من إجراء تجارب معملية في بيئة تفاعلية.

مصمّم خرائط تفاعلي
يوفّر أدوات رسم الخرائط عبر الإنترنت للتلاميذ والمعلمين.

البحث الرقمي

التخطيط للبحث الرقمي

1 اختيار الموضوع

- التفكير في موضوع البحث قبل البدء.
- تحديد الهدف والمعلومات الأساسية المعروفة والنقاط الإضافية التي تريد تعلمها.
- كتابة ملاحظات بسيطة تساعد على التوجه أثناء البحث.

2 اختيار أنواع المصادر

- البحث الرقمي يشمل صورًا، تسجيلات صوتية، مقاطع فيديو، ونصوصًا مكتوبة.

3 تقييم المصادر

- قيِّم مصدرِ المعلومات التي عثرت عليها: هل هي موثوقة أم لا؟

تقييم المصادر

المصادر الموثوقة ✓		المصادر غير الموثوقة ✗
• مقالات أو معلومات كتبها خبراء وتم التحقق من صحتها.	تعريفها	• مصادر قد تحتوي على معلومات صحيحة، لكنها تتضمن آراء وأكاذيب.
• المعلومات بها تُقدم باحترافية وبدون أخطاء لغوية.	المعلومات بها	• يجب الحذر الشديد قبل استخدام المعلومات الموجودة بها.
• مثل: - بنك المعرفة المصري - المواقع الحكومية الرسمية - الكتب المدرسية الرقمية	أمثلة	• مثل: - مواقع التواصل الاجتماعي (Facebook) - المدونات (Blogs) - مواقع الويكي (Wik)

أجزاء المخطط الأساسية

- **مقدمة**: تعرض موضوع التقرير
- **فقرات داعمة**: تقديم المعلومات التي وجدتها حول الموضوع
- **خاتمة**: أفكار نهائية حول المعلومات التي قدمتها

اختبارات سلاح التلميذ على الوحدة الثالثة

مُجاب عنها بنهاية الكتاب

الاختبار الأول

1 ضع علامة (✓) أمام العبارة الصحيحة، وعلامة (✗) أمام العبارة غير الصحيحة:

① تساعدنا التكنولوجيا على القيام بالأعمال بطرق أسهل وأسرع. ( )

② لا يجب تصديق كل ما تجده على الإنترنت بدون التحقق منه. ( )

③ الاتصال غير المتزامن يحدث في الوقت الفعلي بين الطرفين. ( )

④ المراسلة الفورية تعتبر وسيلة رسمية في التواصل. ( )

⑤ بيئات التعلم عبر الإنترنت تسمح للطلاب والمعلمين بالتواصل مباشرة. ( )

⑥ أول خطوة عند إجراء بحث رقمي اختيار أنواع المصادر الإلكترونية. ( )

⑦ لا يساعد استخدام التكنولوجيا على التواصل مع الأقارب. ( )

2 اختر الإجابة الصحيحة من بين الاختيارات التالية:

① إحدى مسئوليات المواطن الرقمي ....

(أ) التعدي على الآخرين (ب) احترام الملكية الفكرية

(جـ) الإساءة للآخرين (د) قرصنة المحتوى

② تُعد محادثات الفيديو مثالًا على الاتصال ....

(أ) غير المتزامن (ب) التقليدي (جـ) المتزامن (د) المسجل

③ عند بدء محادثة الفيديو يجب التأكد من تشغيل ....

(أ) الخلفية (ب) الميكروفون والكاميرا (جـ) الرموز التعبيرية (د) الإشعارات

④ بنك المعرفة المصري يعتبر ....

(أ) منصة ألعاب (ب) مكتبة إلكترونية (جـ) منصة دردشة (د) مصمِّم خرائط

⑤ تُعد مواقع التواصل الاجتماعي ضمن المواقع ....

(أ) غير الموثوقة (ب) الموثوقة (جـ) الرسمية (د) الحكومية

⑥ تعتمد الحلول الرقمية على استخدام ....

(أ) المقالات (ب) المجلدات الورقية (جـ) الأوراق (د) الأدوات الرقمية

⑦ المواطنة الرقمية تعني استخدام التكنولوجيا بشكل ....

(أ) أخلاقي (ب) عشوائي (جـ) سيئ (د) غير قانوني

⑧ يُفضل استخدام .... لإرسال رسالة رسمية إلى معلمك أو للجهات الحكومية.

(أ) المراسلة الفورية (ب) محادثات الفيديو (جـ) البريد الإلكتروني (د) غرف الدردشة

الاختبار الثاني

1 ضع علامة (✓) أمام العبارة الصحيحة، وعلامة (✗) أمام العبارة غير الصحيحة:

① يجب أن توازن بين وقتك على الإنترنت ووقتك مع العائلة. ( )

② الاتصال المتزامن يحتاج إلى استجابة فورية. ( )

③ غرف الدردشة وسيلة تواصل غير متزامن. ( )

④ بنك المعرفة المصري يقدم محتوى في مجال العلوم فقط. ( )

⑤ المصادر غير الموثوقة تكون دائمًا معلوماتها صحيحة. ( )

⑥ الأدوات الرقمية تعطل الأشخاص المبدعين عن الابتكار. ( )

⑦ استخدام الألعاب فقط لا يجعلك مواطنًا رقميًا. ( )

2 اختر الإجابة الصحيحة من بين الاختيارات التالية:

① يُوضع عنوان البريد الإلكتروني للشخص المُرسل له في خانة "..................".

(أ) To (ب) Subject (جـ) CC (د) BCC

② يحتوي بنك المعرفة المصري (EKB) على ....

(أ) موسيقى (ب) معلومات متنوعة (جـ) إعلانات تجارية (د) نغمات

③ تساعد كتابة الملاحظات على ....

(أ) تنظيم البحث (ب) زيادة الأخطاء (جـ) إخفاء المعلومات (د) حذف الفقرات

④ تُستخدم التكنولوجيا في ....

(أ) التسوق (ب) الإزعاج (جـ) العشوائية (د) التخريب

⑤ التفاعل الإيجابي يجب أن يكون عبر ....

(أ) السخرية (ب) التكلم بغضب

(جـ) استخدام الكلمات المهذبة (د) الإساءة للآخرين

⑥ إحدى أدوات الاتصال المتزامن ....

(أ) البريد الإلكتروني (ب) المراسلة غير الفورية

(جـ) محادثات الفيديو (د) مشاركة الملفات الكبيرة

⑦ المراسلة الفورية تستخدم غالبًا ....

(أ) نصوصًا طويلة (ب) عبارات قصيرة (جـ) تقارير رسمية (د) رسائل بريدية

⑧ بيئات التعلم تدعم .... بين الطالب والمعلم.

(أ) التواصل (ب) الترفيه (جـ) الرسم (د) التصوير

الاختبار الثالث

1 ضع علامة (✓) أمام العبارة الصحيحة، وعلامة (✗) أمام العبارة غير الصحيحة:

① المراسلة الفورية تُستخدم لإرسال رسائل تصل في اللحظة نفسها. ( )

② يمكن لشخص لديه حق الوصول لغرفة الدردشة قراءة الرسائل الموجودة فيها. ( )

③ تساعد منصة Vlaby الطلاب على إجراء تجارب عملية افتراضية. ( )

④ التخطيط للبحث الرقمي يبدأ بتحديد الموضوع قبل البحث. ( )

⑤ تسهيل الحصول على الخدمات من أمثلة المساعدة الرقمية. ( )

⑥ المواطن الرقمي يجب أن يعرف حقوقه وواجباته على الإنترنت. ( )

⑦ البريد الإلكتروني من أدوات الاتصال المتزامن. ( )

2 اختر الإجابة الصحيحة من بين الاختيارات التالية:

① أحد المصادر التي يجب الحذر منها ....

(أ) المدونات (ب) الكتب المدرسية (جـ) المواقع الحكومية (د) بنك المعرفة المصري

② تحسين التواصل باستخدام التكنولوجيا يؤدي إلى ....

(أ) الصمت (ب) بناء علاقات جيدة (جـ) صعوبة الفهم (د) خلق مشكلات جديدة

③ إحدى قواعد الاستخدام الآمن ....

(أ) مشاركة كلمة المرور (ب) كتابة كلمة مرور ضعيفة

(جـ) استخدام كلمات مرور قوية (د) ترك الجهاز مفتوحًا

④ الاتصال .... هو الاتصال الذي يحدث في الوقت الفعلي عبر استجابات فورية.

(أ) المسجل (ب) غير المباشر (جـ) غير المتزامن (د) المتزامن

⑤ خانة "الموضوع" (Subject) في البريد الإلكتروني يُوضع فيها ....

(أ) صور (ب) عنوان الرسالة (جـ) ملخص الرسالة (د) المرفقات

⑥ مصادر التعلم عبر الإنترنت يجب أن تكون ....

(أ) موثوقة (ب) مجهولة (جـ) عشوائية (د) غير منظمة

⑦ يتكون مخطط التقرير من مقدمة وفقرات داعمة و ....

(أ) خاتمة (ب) عنوان (جـ) جدول (د) غلاف

⑧ التكنولوجيا توفر المعلومات بـ ....

(أ) سهولة (ب) صعوبة (جـ) بطء (د) عدم انتظام

الاختبار الرابع

1 ضع علامة (✓) أمام العبارة الصحيحة، وعلامة (✗) أمام العبارة غير الصحيحة:

① يمكن كتابة عنوان المرسل إليه في أي مكان داخل البريد الإلكتروني. ( )

② منصة Edmodo لا توفر إمكانية رفع الواجبات. ( )

③ تقييم المصادر لا يُعتبر خطوة أساسية في البحث الرقمي. ( )

④ يمكن حجز تذاكر الطائرات عبر الإنترنت باستخدام الأدوات الرقمية. ( )

⑤ استخدام الإنترنت بما يخالف القانون من المسئوليات الرقمية. ( )

⑥ غرف الدردشة تعمل داخل التطبيقات، ولا تعمل على المتصفح. ( )

⑦ يجب التحلي بالأخلاق عند استخدام الرموز والصور في الدردشة. ( )

2 اختر الإجابة الصحيحة من بين الاختيارات التالية:

① تشمل البصمة الرقمية ....

(أ) الصور والتعليقات (ب) الأشياء المادية (جـ) الكتب المدرسية (د) أدوات الرسم

② تُصنف أنواع الاتصال عبر الإنترنت إلى اتصال متزامن و..............................

(أ) غير متزامن (ب) متقطع (جـ) متوازي (د) ثابت

③ يبدأ محتوى رسالة البريد الإلكتروني بـ ....

(أ) ملفات (ب) تحية (جـ) مرفقات (د) صورة

④ ڤلابي "Vlaby" تساعد المستخدمين على ....

(أ) التجارب الافتراضية (ب) الرسم الفني (جـ) كتابة القصص (د) تسجيل الصوت

⑤ الخبراء يكتبون المعلومات بطريقة ....

(أ) احترافية (ب) عشوائية (جـ) غير مدققة (د) غير منظمة

⑥ إحدى الخدمات التي يمكن الحصول عليها عبر التطبيقات هي ....

(أ) دفع الفواتير (ب) ترتيب الكتب الورقية

(جـ) تنظيف الغرفة (د) لعب المباريات الحقيقية

⑦ أحد حقوق المواطن الرقمي ....

(أ) الاستهزاء بالآخرين (ب) اختراق الحسابات

(جـ) نشر معلومات غير مؤكدة (د) الحماية من الفيروسات

⑧ إحدى الأدوات التي تحتاج إليها للوصول للبريد الإلكتروني ....

(أ) المتصفح (ب) الكاميرا (جـ) ميكروفون (د) غرفة الدردشة

الاختبار الخامس

1 ضع علامة (✓) أمام العبارة الصحيحة، وعلامة (✗) أمام العبارة غير الصحيحة:

① مصمِّم الخرائط التفاعلي يستخدم فقط لعرض الصور. ( )

② الكتب المدرسية الرقمية من المصادر الموثوقة. ( )

③ الأدوات الرقمية لا تساعد على حجز تذاكر المتاحف. ( )

④ يمكنك نشر معلومات عن غيرك بدون إذنه. ( )

⑤ محادثات الفيديو تحتاج إلى جهاز مزود بكاميرا وميكروفون. ( )

⑥ البريد الإلكتروني مناسب للمواقف الأكثر رسمية. ( )

⑦ لا يمكن تحميل اختبارات عبر بيئات التعلم عبر الإنترنت. ( )

2 اختر الإجابة الصحيحة من بين الاختيارات التالية:

① يجب تشغيل الكاميرا أثناء محادثة الفيديو ....

(أ) دون إذن (ب) بعد أخذ الإذن (جـ) بدون صورة (د) في أي وقت

② يقدم بنك المعرفة المصري ....

(أ) مقالات (ب) ألعابًا (جـ) دردشات (د) منتجات ورقية

③ يبدأ التخطيط للبحث الرقمي بـ ....

(أ) اختيار الموضوع (ب) كتابة الخاتمة (جـ) نشر التقرير (د) حذف المصادر

④ الأدوات الرقمية تُسهل ....

(أ) حجز التذاكر (ب) تأخير السفر (جـ) فقدان الفواتير (د) إخفاء المعلومات

⑤ تُعرف .... الرقمية على أنها سجل لكل ما تفعله وتشاركه عبر الإنترنت.

(أ) المواطنة (ب) البصمة (جـ) المسئوليات (د) القرصنة

⑥ غرف الدردشة تعتمد بالأكثر على ....

(أ) التواصل بالكتابة (ب) البريد الرسمي (جـ) مشاركة الملفات (د) الاتصال غير المتزامن

⑦ تنتهي رسالة البريد الإلكتروني بـ ....

(أ) تحية ختامية (ب) خلفية (جـ) روابط (د) أصوات

⑧ يُعد Edmodo مثالًا على ....

(أ) مصدر معرفة (ب) بيئات التعلم (جـ) لعبة تعليمية (د) مواقع الترفيه

مراجعة على الوحدة الرابعة

خطوات حل المشكلات الرقمية

1 بناء الفرضية

- قم بتخمين علمي (تفسير مبدئي) حول كيفية حدوث المشكلة.

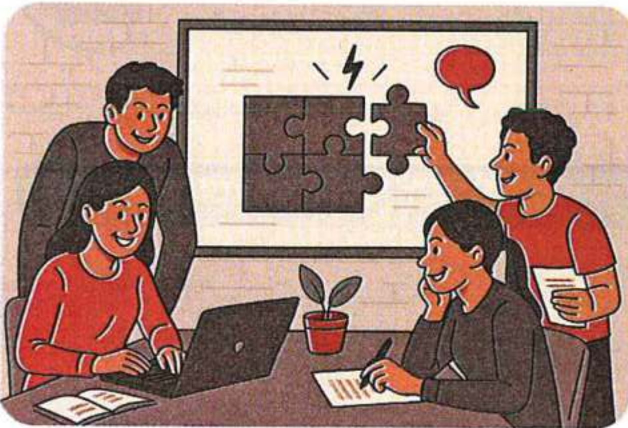
2 اختبار الفرضية

- لا تخاطر بتجربة أي شيء قد يعرِّض جهازك للخطر.

3 التعلُّم من الخطأ

- إذا لم ينجح اختبارك، فكِّر: ما الخطأ الذي حدث؟ وماذا تعلمت؟

تقسيم المشكلات إلى أجزاء صغيرة



- بعض مشكلات التكنولوجيا قد تبدو معقدة، مثل:
  - مشكلة في اتصال الإنترنت.
  - تطبيق لا يعمل بطريقة صحيحة.
- الفكرة الأساسية:
  - نقسِّم المشكلة الكبيرة إلى أجزاء صغيرة.
  - نحل كل جزء صغير خطوة بخطوة حتى نصل إلى حل المشكلة بالكامل.
- إذا كان لديك فريق يساعدك على حل مشكلة كبيرة، يمكنك تخصيص جزء صغير لكل فرد؛ ليقوم بحله بشكل منفصل.

 إذا كانت المشكلة التقنية معقدة جدًّا، من الطبيعي أن تطلب المساعدة.

تقديم المعلومات

• تستخدم الأدوات الرقمية لتقديم المعلومات، مثل:

حزمة Microsoft 365

• تتضمن برامج مثل:



برنامج معالج الكلمات (Word)

• لكتابة النصوص، ويمكن استخدامه لتصميم ملصقات بسيطة.



برنامج العروض التقديمية (PowerPoint)

• لتصميم شرائح العرض السهلة والسريعة.



برنامج النشر المكتبي (Publisher)

• برنامج احترافي لتصميم الملصقات والنشرات الإعلانية بشكل منظم.

• تحتاج جهازًا رقميًا محدثًا للوصول إليها.

المفاهيم الرقمية التي يجب أخذها في الاعتبار عند تصميم الملصق

1 **العوامش:**
ترك مساحة بين أطراف الملصق ومحتواه، مثل 2.5 سم.

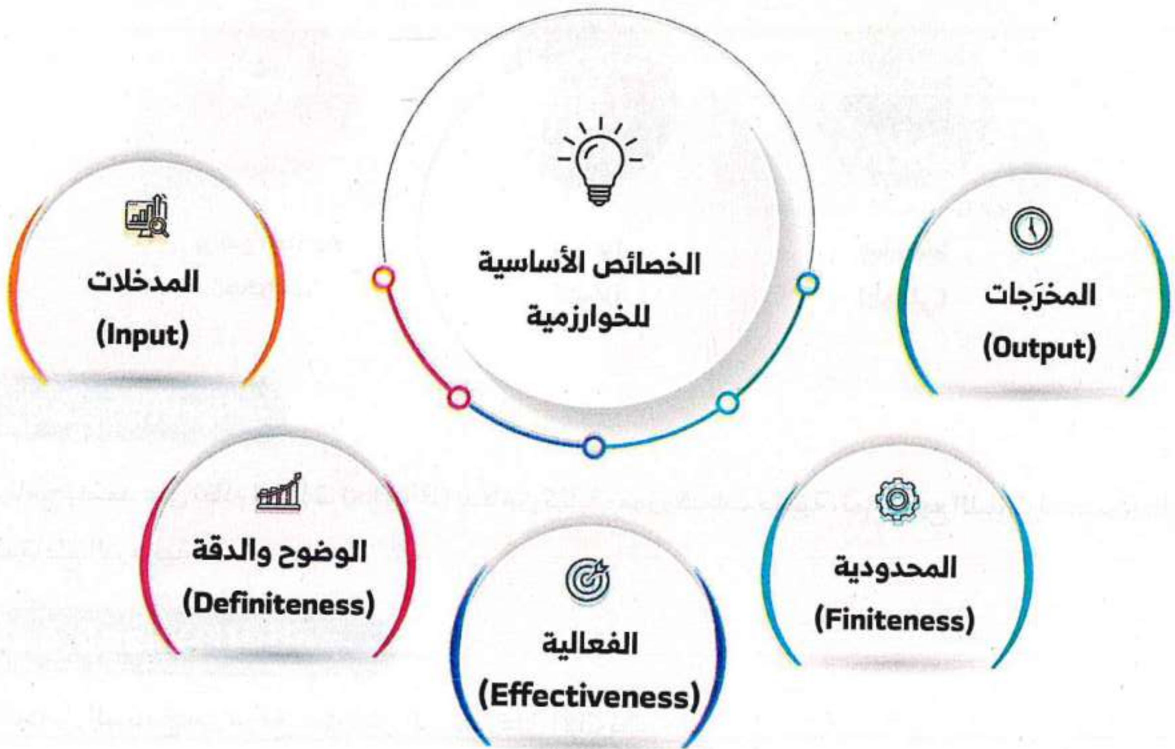
2 **نوع وحجم الخط:**
اختيار خط بسيط تسهل قراءته، حجمه مناسب (ليس كبيرًا أو صغيرًا جدًا).

3 **الألوان:**
يجب اختيار ألوان متناغمة، ومن الأفضل ألا يزيد عدد الألوان المستخدمة في الملصق عن ثلاثة ألوان.

4 **الصور:**
يجب استخدام صور واضحة، وذات جودة عالية، وملائمة للموضوع.

الخوارزميات (Algorithms)

- هي مجموعة محدودة من التعليمات الواضحة والخطوات المتسلسلة المُنظَّمة.
- تُستخدم لحل مشكلة مُعيَّنة أو إنجاز مهمة مُحدَّدة.
- تستخدمها محركات البحث لتحديد النتائج الأكثر صلة بموضوعك.



البرمجة (Coding)

- تعتبر لغة الكمبيوتر، وهي مثل كتابة وصفة طعام كبيرة جدًا.
- تستخدم في الترفيه والأجهزة الذكية وتساعد على الإبداع.
- عبارة عن كتابة خوارزميات متعددة لإنشاء برنامج كامل.


يساعد موقع code.org على تعلم البرمجة.

تعليم البرمجة للأطفال

• هناك العديد من التطبيقات التى تستخدم أسلوب البرمجة بالكتل (Block-Based Coding) لتعليم البرمجة للأطفال.

بعض برامج تعليم البرمجة للأطفال



برنامج **Scratch**
"سكراتش"



Tynker
(تينكر)



Blockley
(بلوكلي)

برنامج Scratch

• برنامج يعتمد على نظام اللبنات (Blocks) بدلًا من كتابة رموز وكلمات صعبة، ثم تجميع اللبنات للحصول على المقاطع البرمجية.

طرق الوصول للبرنامج

① تحميل البرنامج من موقع سكراتش الرسمي على الإنترنت.

(https://scratch.mit.edu/projects/editor/?tutorial=getStarted)

② تحميل تطبيق البرنامج على جهاز الكمبيوتر الخاص بك.

أقسام الشاشة الرئيسية

1. المنصة (Stage)
2. منطقة اللبنات
3. منطقة المقاطع البرمجية



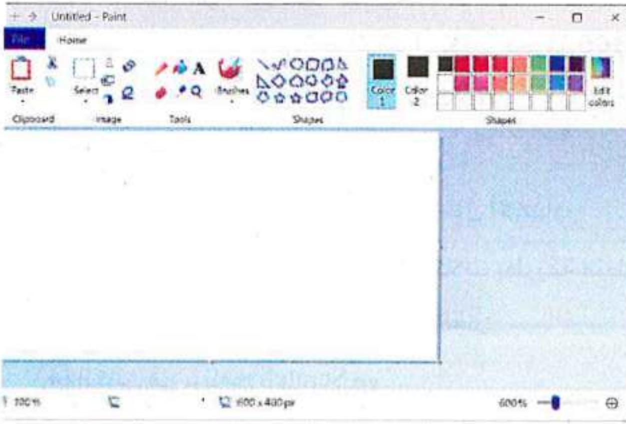
بعض لبنات برنامج سكراتش

1. when clicked : توجد في قسم الأحداث "Events"
2. move 10 steps : توجد في قسم الحركة "Motion"

فن الجرافيك

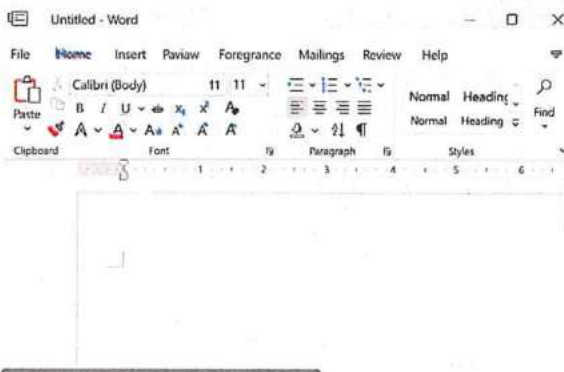
برنامج الرسام (Microsoft Paint)

- هو أحد البرامج الشائعة التي تسهل ابتكار الرسومات أو تحرير الصور.



- يمكن استخدامه في:
  - تعديل ألوان الصورة وحجمها واتجاهها.
  - إضافة نص إلى الصورة.
  - قص جزءٍ من الصورة.
- **خطوات فتح البرنامج:**
  1. الضغط على قائمة ابدأ (Start-up menu)
  2. البحث عن الملحقات (Accessories).
  3. اختيار أيقونة البرنامج.
- **مكونات الشاشة الافتتاحية:**
  1. شريط القوائم (Menu bar)
  2. مربع الأدوات (Tools box)

برنامج معالج الكلمات (Word)



- يُوفر أدوات لتصميم عناصر الجرافيك.
- يمكّنك من إضافة خيارات مختلفة إلى تصميمك، مثل:
  - النماذج ثلاثية الأبعاد
  - الأشكال
  - الأيقونات
  - الرسوم التخطيطية

اختبارات سلاح التلميذ على الوحدة الرابعة

مُجاب عنها بنهاية الكتاب

الاختبار الأول

1 ضع علامة (✓) أمام العبارة الصحيحة، وعلامة (✗) أمام العبارة غير الصحيحة:

① قد نواجه مشكلات عند استخدامنا للتكنولوجيا. ( )

② يفضل ملء أطراف الملصق بالكثير من الألوان. ( )

③ الخوارزمية هي تعليمات غير منظمة لحل المشكلات. ( )

④ موقع Code.org يساعد على تعلم البرمجة. ( )

⑤ يعتمد برنامج Scratch على استخدام اللبنات الملونة بدلًا من كتابة الأكواد. ( )

⑥ تحديد أجزاء معينة من الصورة لقص باقي الأجزاء يسمى بـ «تلوين الصورة». ( )

⑦ التعلم من الخطأ لا يفيد في حل المشكلات التكنولوجية. ( )

2 اختر الإجابة الصحيحة من بين الاختيارات التالية:

① يُعد .... برنامج النشر المكتبي بحزمة Microsoft 365.

(أ) PowerPoint (ب) Excel (جـ) Publisher (د) Word

② أول خطوة في خوارزمية جمع عددين ....

(أ) حساب الناتج (ب) إدخال الأعداد (جـ) عرض الناتج (د) النهاية

③ تساعد .... على حل المشكلات بطريقة منطقية.

(أ) الأفكار العشوائية (ب) الألغاز (جـ) التلميحات (د) البرمجة

④ الكائن في برنامج Scratch هو ....

(أ) خلفية (ب) مقطع برمجي (جـ) نوع أمر (د) شخصية

⑤ تُستخدم أداة التعبئة في برنامج Paint لتغيير ....

(أ) الألوان (ب) الأصوات (جـ) الوقت (د) الخطوط

⑥ التخمين العلمي حول كيفية حدوث مشكلة ما يسمى ....

(أ) الحل النهائي (ب) التجربة

(جـ) الفرضية (د) المشكلة الجزئية

⑦ الصور المستخدمة في الملصق يجب أن تكون ....

(أ) معقدة (ب) غير واضحة (جـ) باهتة (د) ذات جودة عالية

⑧ تعتبر البيانات التي تدخلها إلى الخوارزمية ....

(أ) مدخلات (ب) مخرجات (جـ) نتائج (د) حلول

الاختبار الثاني

1 ضع علامة (✓) أمام العبارة الصحيحة، وعلامة (✗) أمام العبارة غير الصحيحة:

① الخط المعقد في الملصق يجعل قراءته أسهل. ( )

② محركات البحث لا تستخدم خوارزميات. ( )

③ الخوارزميات هي وصفات طعام فقط ولا علاقة لها بالبرمجة. ( )

④ منطقة اللبنات هي مكان عرض الكائنات على الشاشة في برنامج Scratch . ( )

⑤ يمكن إضافة عناصر جرافيك في برنامج Word . ( )

⑥ حل المشكلات في مجال التكنولوجيا صعب دائمًا. ( )

⑦ تحتاج إلى جهاز رقمي مُحدَّث للوصول إلى حزمة Microsoft 365. ( )

2 اختر الإجابة الصحيحة من بين الاختيارات التالية:

① البرمجة هي كتابة .... متعدِّدة لإنشاء برنامج كامل.

(أ) مستندات (ب) خوارزميات (جـ) جداول (د) خطابات

② يعتمد برنامج Scratch على نظام .... بدلًا من كتابة النصوص الصعبة.

(أ) الأكواد الصعبة (ب) المعادلات الرياضية
(جـ) الشفرات المعقدة (د) اللبنات

③ قص الصورة (Crop) مفيد عندما نريد التركيز على ....

(أ) جزء محدد (ب) البرنامج بالكامل (جـ) الخلفية فقط (د) الملف الكامل

④ لحل مشكلة تكنولوجية معقدة، يفضل ....

(أ) تجاهلها (ب) تقسيمها (جـ) إهمالها (د) تركها

⑤ المساحة الفارغة التي تُترك حول أطراف الملصق تسمى ....

(أ) الخلفية (ب) الألوان (جـ) الهامش (د) نوع الخط

⑥ مجموعة من الخطوات المرتبة المتسلسلة هي ....

(أ) الخوارزمية (ب) الكلمات المفتاحية
(جـ) محركات البحث (د) الأجهزة الذكية

⑦ تصميم ألعاب الفيديو يتم عن طريق استخدام ....

(أ) معالج الكلمات (ب) الجداول الحسابية (جـ) برنامج الرسام (د) البرمجة

⑧ يعتبر Blockly ....

(أ) لعبة تعليمية (ب) لغة برمجة نصية
(جـ) لغة مرئية مفتوحة المصدر (د) برنامج الموسيقى

الاختبار الثالث

1 ضع علامة (✓) أمام العبارة الصحيحة، وعلامة (✗) أمام العبارة غير الصحيحة:

① المخرجات في الخوارزمية يجب أن تكون أقل من واحد. ( )

② البرمجة هي كتابة خوارزميات متعددة لإنشاء برنامج كامل. ( )

③ ترتب اللبنات في منطقة المقاطع البرمجية داخل برنامج Scratch. ( )

④ يمكن تغيير الألوان باستخدام أداة تعبئة الألوان في برنامج الرسام. ( )

⑤ الفرضية هي الحل النهائي والمؤكد لكيفية حدوث المشكلة. ( )

⑥ لون الخلفية ليس له تأثير عند اختيار لون الخط في الملصق. ( )

⑦ الخوارزميات الذكية تستخدم قواعد البيانات عند البحث. ( )

2 اختر الإجابة الصحيحة من بين الاختيارات التالية:

① فن الجرافيك هو ....

(أ) كتابة نصوص (ب) ابتكار وتعديل الصور (جـ) تشغيل الصوت (د) رسم الخرائط

② اتباع خطوات منظمة في حل المشكلات يسمى بـ..........

(أ) التجربة العشوائية (ب) التفكير المنطقي (جـ) الفرضية (د) الجرافيك

③ إذا كانت الهوامش غير موجودة يكون الملصق ....

(أ) منظمًا (ب) مزدحمًا (جـ) فارغًا (د) جميلًا

④ يستخدم محرك البحث .... لتحديد النتائج الأكثر صلة بموضوع بحثك.

(أ) الوصفات الغذائية (ب) الأخطاء الإملائية
(جـ) الخوارزميات (د) الفرضيات

⑤ يمكن إنشاء لعبة المتاهة باستخدام ....

(أ) برامج صوت (ب) الفرضيات (جـ) التخمينات (د) البرمجة

⑥ تحتوي منطقة .... في برنامج Scratch على أوامر الحركة والصوت والمظهر.

(أ) اللبنات (ب) العرض (جـ) الملفات (د) الخلفيات

⑦ أحد برامج تحرير الصور والرسوم هو برنامج ....

(أ) Publisher (ب) Paint
(جـ) Google Chrome (د) Excel

⑧ اختبار الفرضية يتم بهدف ....

(أ) التحقق من صحة التخمين (ب) زيادة المشكلات
(جـ) تعطيل تطبيق الحل (د) ترك الفرضية

الاختبار الرابع

1 ضع علامة (✓) أمام العبارة الصحيحة، وعلامة (✗) أمام العبارة غير الصحيحة:

① التفكير البرمجي يساعد على حل المشكلات بطريقة منظمة. ( )

② لا يمكن تحميل برنامج Scratch على الكمبيوتر. ( )

③ يمكن إضافة نص إلى الصورة داخل برنامج الرسام. ( )

④ لا يجب أن يتضمن اختبار الفرضية أي خطر على الجهاز الذي تستخدمه. ( )

⑤ يُعد برنامج Publisher أحد برامج حزمة Microsoft 365. ( )

⑥ الخوارزمية الجيدة تتوقف بعد عدد محدود من الخطوات. ( )

⑦ حل متاهة لا يحتاج إلى خطوات متسلسلة أو خوارزمية. ( )

2 اختر الإجابة الصحيحة من بين الاختيارات التالية:

① يُفضل استخدام أقل من .... ألوان عند تصميم الملصق.

(أ) 3 (ب) 4 (جـ) 5 (د) 6

② الوضوح والدقة في الخوارزمية مهمة لـ ....

(أ) تأخير النتائج (ب) تقليل المدخلات

(جـ) تكرار الخطوات (د) تسهيل التنفيذ

③ البرمجة تعلمك كيفية التفكير بشكل .... لحل المشكلات.

(أ) منطقي (ب) غير منظم

(جـ) عشوائي (د) غير صحيح

④ يطلق على مجموعة اللبنات المتصلة معًا في برنامج Scratch ....

(أ) مشروع (ب) مقطع برمجي (جـ) خلفية (د) منصة

⑤ يستخدم برنامج الرسام في ....

(أ) صنع الأفلام (ب) كتابة المقالات (جـ) تسجيل الأصوات (د) تحرير الصور

⑥ أول خطوة في حل المشكلات التكنولوجية ....

(أ) بناء فرضية (ب) اختبار الفرضية

(جـ) تجاهل المشكلة (د) طلب المساعدة

⑦ يستخدم برنامج .... بحزمة Microsoft 365 لتصميم شرائح العرض السهلة.

(أ) PowerPoint (ب) Excel (جـ) Publisher (د) Word

⑧ الكلمات .... يستخدمها المحرك لعرض النتائج المناسبة.

(أ) المفتاحية (ب) العشوائية (جـ) المكررة (د) الثانوية

الاختبار الخامس

1 ضع علامة (✓) أمام العبارة الصحيحة، وعلامة (✗) أمام العبارة غير الصحيحة:

① اللبنات هي أوامر جاهزة في برنامج Scartch تساعد على إنشاء مشروع بسهولة. ( )

② قائمة "ابدأ" في برنامج الرسام تحتوي على أدوات الرسم والتلوين. ( )

③ المعلم مصدر للمساعدة على تنظيم وتسهيل المهام والمشكلات الكبيرة. ( )

④ كلما كانت الألوان كثيرة في الملصق كان أكثر احترافية. ( )

⑤ الفعالية تعني أن كل خطوة في الخوارزمية يمكن تنفيذها عمليًّا. ( )

⑥ البرمجة تساعد على التحكم في الأجهزة الذكية. ( )

⑦ بلوكلي لغة برمجة تعتمد على السحب والإفلات، مثل سكراتش. ( )

2 اختر الإجابة الصحيحة من بين الاختيارات التالية:

① يساعدك موقع .... على تعلم البرمجة.

(أ) Wikipedia (ب) Facebook (جـ) Instagram (د) Code.org

② لبنة "تحرك 10 خطوات" توجد داخل قسم .... في برنامج Scratch.

(أ) الحركة (ب) الأحداث (جـ) الصوت (د) المظهر

③ برنامج الرسام يسمح بتغيير حجم ....

(أ) الملفات (ب) الصوت (جـ) الصورة (د) الفيديو

④ وجدت عطل في لوحة المفاتيح، فخمنت بوجود عطل في التوصيل، يسمى هذا بـ ....

(أ) الفرضية (ب) التعلم من الخطأ (جـ) تقسيم المشكلة (د) القرصنة

⑤ أحد عناصر التصميم المهمة ....

(أ) نوع الخط (ب) مساحة تخزين الجهاز
(جـ) عدد الصفحات (د) اسم الملف

⑥ أول خطوة في خوارزمية إعداد وجبة طعام هي ....

(أ) تحضير المكونات (ب) طهي الطعام
(جـ) تنظيف الأسطح (د) وضع الإضافات

⑦ تستخدم البرمجة في تصميم ....

(أ) الصور (ب) العروض التقديمية (جـ) الكتب (د) الرسوم متحركة

⑧ يعلِّم تطبيق .... أساسيات البرمجة للأطفال.

(أ) Word (ب) Excel
(جـ) Paint (د) Scratch



أهم المفاهيم والمصطلحات

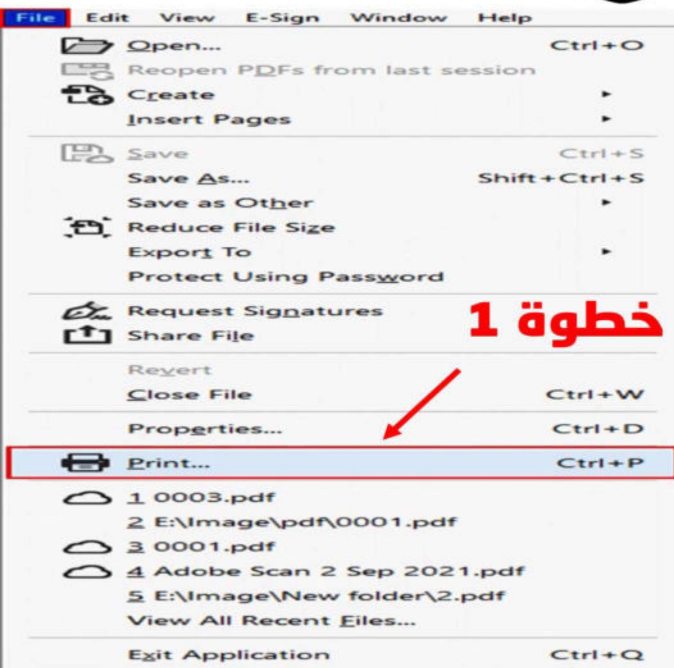
المصطلح	التعريف
الأدوات الرقمية	• يستخدمها المبدعون لابتكار حلول تساعد الناس على حياتهم اليومية. • مثل : تصميم تطبيقات ومواقع إلكترونية مفيدة.
المواطنة الرقمية	القدرة على استخدام التكنولوجيا بطريقة أخلاقية، ومسئولة، وآمنة.
البصمة الرقمية	هي كل ما تفعله أو تشاركه أو يشاركه الآخرون عنك على الإنترنت (مثل المواقع التي تزورها، الصور التي تنشرها، أو التعليقات التي تكتبها).
الاتصال المتزامن	اتصال يحدث في الوقت الفعلي، أي يحتاج إلى استجابة فورية.
الاتصال غير المتزامن	اتصال لا يتطلب استجابة فورية.
محادثات الفيديو	• تسمح بالتواصل المباشر مع شخص أو أكثر؛ حيث تسمح برؤية وسماع بعضكم بعضًا فورًا. • الأدوات اللازمة : جهاز مزوَّد بكاميرا وميكروفون، وتطبيق على الهاتف أو على الكمبيوتر.
المراسلة الفورية	• تمكنك من إرسال رسائل نصية أو صور وفيديوهات، وتصل في لحظتها. • الأدوات اللازمة : تطبيق مراسلة فورية على الكمبيوتر أو على الهاتف المحمول.
غرف الدردشة	• تسمح بالتواصل بالكتابة ضمن مجموعات حول موضوع محدد، والاستجابة تكون سريعة. • الأدوات اللازمة : متصفح إنترنت مثل (Google Chrome) أو تطبيق للهاتف المحمول.
البريد الإلكتروني	• يمكنك استخدامه لإرسال رسائل رسمية أو طويلة، مثل طلب مساعدة من معلمك أو التواصل مع أحد المسئولين. • الأدوات اللازمة : متصفح إنترنت أو تطبيق البريد الإلكتروني على جهازك.
بيئات التعلم عبر الإنترنت	هي منصات تسمح للمعلمين والتلاميذ بالتواصل بعضهم مع بعض، وتقديم الدروس وتحميل الاختبارات والواجبات المنزلية.
بنك المعرفة المصري	مكتبة إلكترونية ضخمة في مصر، تحتوي على مصادر ومواضيع متنوعة (مقالات، فيديوهات) في كل المجالات.

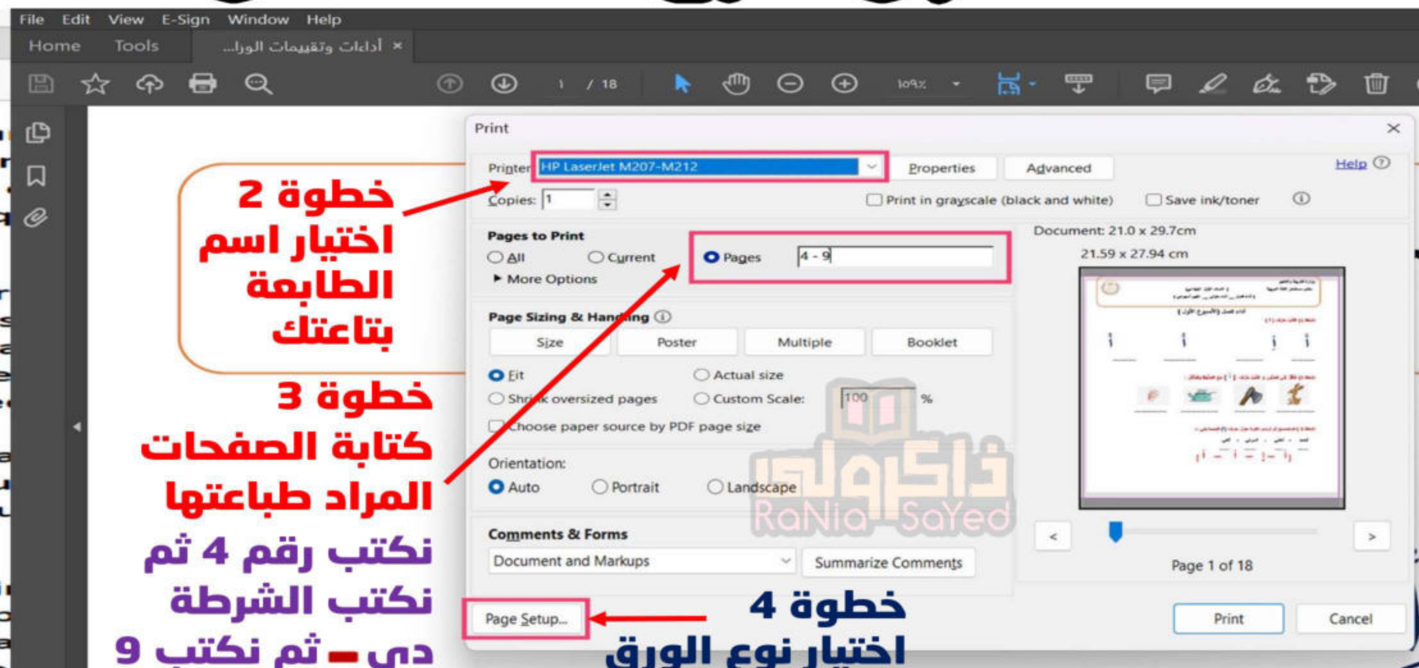
المصطلح	التعريف
ڤلابي (VLaby)	منصة معمل افتراضي تفاعلية تمكّن التلاميذ والمعلمين من إجراء تجارب عملية.
مصمِّم خرائط تفاعلي	أداة توفر أدوات لرسم الخرائط عبر الإنترنت، وتسمح بجمع البيانات والبحث فيها باستخدام الخرائط.
المصادر الموثوقة	• مقالات أو معلومات كتبها خبراء وتم التحقق من صحتها. • تُقدم باحترافية وبدون أخطاء لغوية. • أمثلتها: بنك المعرفة المصري، المواقع الرسمية الحكومية، الكتب المدرسية الرقمية.
المصادر غير الموثوقة	• تحتوي على آراء وأكاذيب. • أمثلتها: مواقع التواصل الاجتماعي، المدونات، مواقع الويكي.
بناء فرضية	القيام بتخمين علمي (تفسير مبدئي) حول كيفية حدوث المشكلة.
اختبار الفرضية	يجب أن يكون اختبار الفرضية آمنًا ومدروسًا.
التعلُّم من الخطأ	إذا لم ينجح اختبارك فعليك التعلم من أخطائك وبناء فرضية جديدة أكثر دقة.
برنامج العروض التقديمية (PowerPoint)	برنامج لتصميم شرائح العرض السهلة والسريعة.
برنامج معالج الكلمات (Word)	• يستخدم لكتابة النصوص، ويمكن استخدامه لتصميم ملصقات بسيطة. • يوفر أدوات جرافيك لتصميم عناصر مثل: الأشكال، الأيقونات، النماذج ثلاثية الأبعاد، والرسوم التخطيطية.
برنامج النشر المكتبي (Publisher)	برنامج احترافي لتصميم الملصقات والنشرات الإعلانية بشكل منظم.
الهوامش	هي المساحة الفارغة حول أطراف الملصق أو اللوحة الإعلانية.

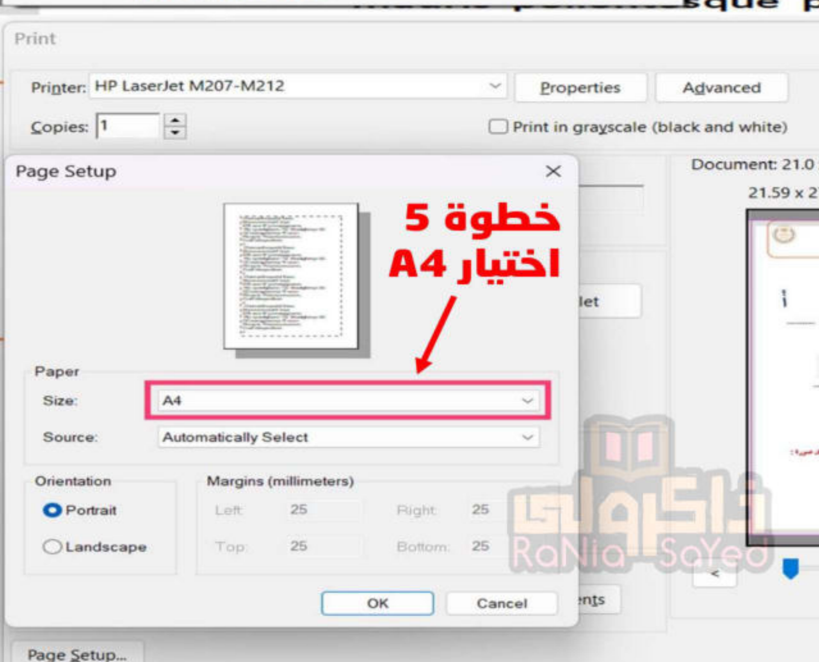
المصطلح	التعريف
الخوارزمية	مجموعة محدودة من التعليمات الواضحة والخطوات المتسلسلة والمنظمة التي تُستخدم لحل مشكلة معينة أو إنجاز مهمة محددة.
البرمجة (Coding)	لغة الكمبيوتر، وهي عبارة عن كتابة خوارزميات متعددة لإنشاء برنامج كامل.
برنامج سكراتش	• لغة برمجة صُمِّمت خصيصًا لتناسب عمرك. • مهمته تحويل الأفكار إلى قصص وألعاب تفاعلية بسهولة بالغة.
Tynker	• بيئة تعليمية للبرمجة موجَّهة للصغار. • يقدم مجموعة من المشاريع والفصول الدراسية. • تستخدم واجهة برمجة بالكتل مثل سكراتش، لكنها تدعم أيضًا لغات مثل: - Python - JavaScript
Blockly	لغة برمجة مرئية مفتوحة المصدر تشبه سكراتش في واجهة الكتل (السحب والإفلات)، يمكن دمجها مع لغات برمجة أخرى.
اللَّبنات	هي أوامر ملونة، كل لبِنة تمثل أمرًا جاهزًا.
منطقة اللَّبنات	هي المكتبة التي تحتوي على جميع الأوامر الملونة.
المنصة (Stage)	هي شاشة العرض، والمكان الذي يظهر فيه مشروعك النهائي.
المقاطع البرمجية	مجموعة اللَّبنات المتصلة معًا، وتعطي الأوامر للكائن.
فن الجرافيك	هو ابتكار وتعديل الصور والرسومات الرقمية.
برنامج الرسام	أحد البرامج الشائعة على أجهزة الكمبيوتر، التي تسهِّل ابتكار الرسومات أو تحرير الصور.
القص (Cropping)	عملية تحديد أجزاء معينة من الصورة تريد أن تستخدمها، ثم قص باقي الأجزاء.

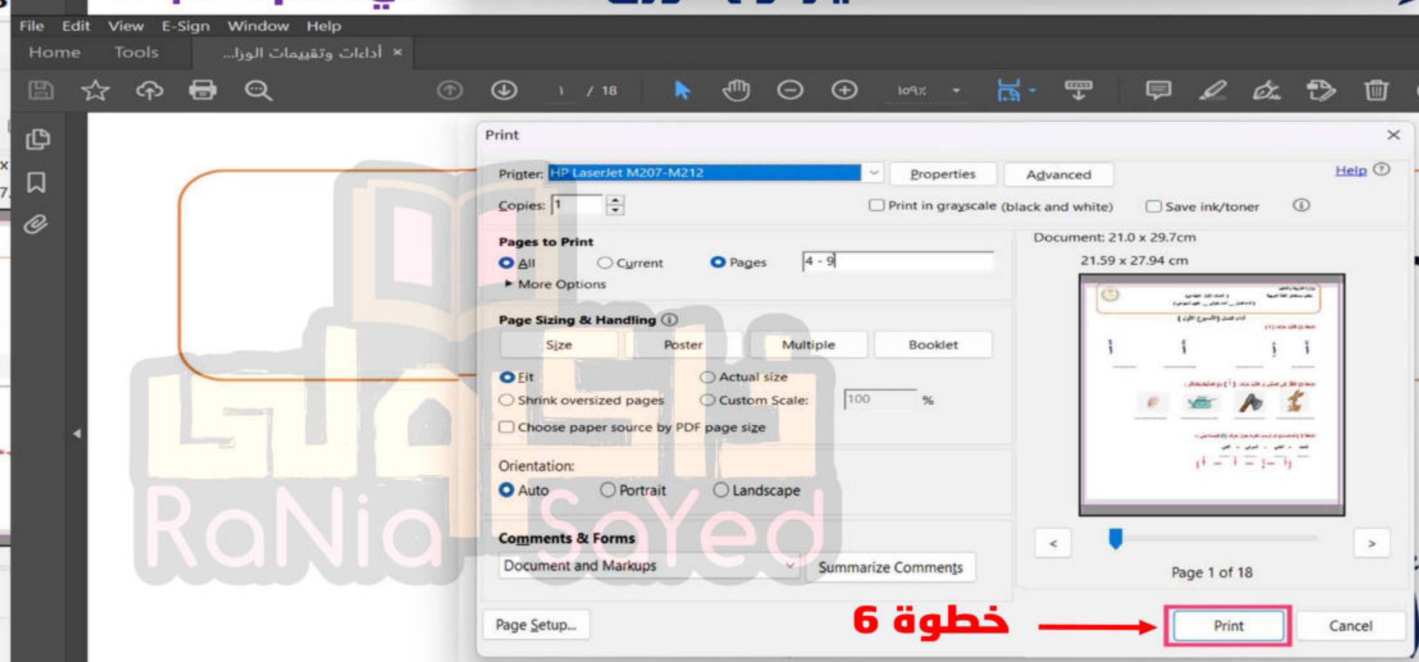
كيفية طباعة صفحات معينة من ملف معين

مثلا ازاى نطبع الصفحات من صفحة 4 الى صفحة 9









مجانا وحصريا

حمل الآن

المراجعة رقم (2)

الترم الثانى





مراجعة الوحدة الثالثة



ضع علامة (✓) أمام العبارة الصحيحة وعلامة (✗) امام العبارة غير الصحيحة:

١- يمكن استخدام الأدوات الرقمية لإيجاد حلول للمشكلات اليومية.( )
٢- التكنولوجيا تجعل دفع الفواتير أكثر صعوبة.( )
٣- يمكن من خلال التطبيقات الحصول على المساعدة من المؤسسات المختصة.( )
٤- لا يمكن أن يتم حجز تذاكر الطائرة عبر الإنترنت.( )
٥- سهلت الأدوات الرقمية عملية حجز تذاكر زيارة المتاحف.( )
٦- التكنولوجيا تضر الناس دائما ولا تفيدهم.( )
٧- التواصل الجيد بين الناس يساعد على تكوين علاقات جيدة.( )
٨- المعلومات أصبحت أكثر صعوبة في الحصول عليها بسبب الإنترنت.( )
٩- يمكن أن تستفيد المجتمعات من الحلول الرقمية.( )
١٠- الأدوات الرقمية تسهل علينا إنجاز المهام اليومية.( )
١١- البصمة الرقمية هي كل ما تفعله عبر الإنترنت، ومن المهم أن تكون بصمة إيجابية.( )
١٢- المواطنة الرقمية هي مجرد معرفة كيفية استخدام الكمبيوتر.( )
١٣- إذا رفعت مقطع فيديو من تصميمك ، فمن حقك أن تطلب حمايته ضد القرصنة.( )
١٤- لا يهم إن كنت تستخدم كلمة مرور ضعيفة طالما أنك لا تشاركها .( )
١٥- القرصنة تعني أن تقوم بنسخ محتوى شخص آخر بهدف مشاركته أو بيعه .( )
١٦- لست بحاجة لتوثيق المراجع التي تجدها على الإنترنت؛ فكلها صحيحة.( )
١٧- من مسئوليتك أن تتأكد أن المحتوى الذي تشاهده لا يسبب لك التوتر.( )
١٨- يمكنك التعبير عن آرائك على الإنترنت بأي طريقة، حتى لو أساءت للآخرين.( )
١٩- من حقك أن تستخدم الإنترنت عندما تحتاج إليه ، ولكن في ظل احترام القانون.( )
٢٠- يجب أن تختار المواقع الإلكترونية التي تزورها بحكمة وتستخدم برامج محدثة .( )
٢١- الاتصال المتزامن يحدث في الوقت الفعلي، ويتطلب استجابة فورية.( )
٢٢- لا يمكن استخدام البريد الإلكتروني للتواصل مع المعلم بخصوص مشروع مدرسي.( )
٢٣- يعد البريد الإلكتروني مثالاً على الاتصال غير المتزامن.( )
٢٤- التواصل المتزامن، يجب أن يكون طرفا الاتصال متواجدين في التوقيت نفسه.( )
٢٥- يمكن لغرف الدردشة أن تستخدم لإجراء مناقشة موضوع دراسي معين.( )
٢٦- المراسلة الفورية (IM) تعد من أدوات الاتصال غير المتزامن.( )
٢٧- يمكن استخدام متصفحات الإنترنت مثل Google Chrome للوصول إلى غرف الدردشة.( )
٢٨- الاتصال غير المتزامن يتطلب استجابة فورية من الطرف الآخر.( )
٢٩- محادثات الفيديو تسمح بالتواصل المباشر مع شخص واحد أو أكثر.( )
٣٠- لا يمكن لتطبيق الهاتف المحمول أن يتيح لك الوصول إلى محادثات الفيديو.( )
٣١- عند إجراء محادثة فيديو، يجب أن تتصرف كما لو كنت موجودا في مكان عام.( )
٣٢- المراسلة الفورية وسيلة رسمية تستخدم فيها الجمل الكاملة.( )
٣٣- يجب أن تحتوي رسالة البريد الإلكتروني على عبارات تحية وختام مهذبة.( )
٣٤- يمكنك أن تترك الكاميرا مفتوحة في محادثات الفيديو حتى لو كنت لا ترتدي ملابس مناسبة.( )
٣٥- البريد الإلكتروني مناسب لمراسلة معلمك أو مدير مدرستك.( )
٣٦- من المهم إغلاق صوت الميكروفون عند عدم التحدث في محادثات الفيديو.( )
٣٧- يمكنك استخدام الرموز والصور في رسائل المراسلة الفورية.( )
٣٨- خانة "To" في البريد الإلكتروني مخصصة لكتابة موضوع الرسالة.( )

٣٩- في غرف الدردشة، تكون رسالتك خاصة ولا يراها إلا المرسل إليه.( )
٤٠- من المهم التأكد من أن المرفقات التي ترسلها عبر البريد الإلكتروني أمنة ودقيقة.( )
٤١- بيئات التعلم عبر الإنترنت تسمح للمعلمين بتقديم دروس افتراضية للتلاميذ.( )
٤٢- يعد بنك المعرفة المصري مثالا على بيئة التعلم عبر الإنترنت بدلا من مصدر التعلم.( )
٤٣- منصة Vlaby تسمح للتلاميذ بإجراء تجارب عملية في بيئة تفاعلية.( )
٤٤- المصادر الموثوقة عبر الإنترنت لا تعد مهمة للبحث وجمع البيانات.( )
٤٥- يمكن للتلاميذ استخدام منصة Edmodo للتواصل مع معلميهم ونشر مهامهم الدراسية.( )
٤٦- يحتوي بنك المعرفة المصري على مصادر باللغة الإنجليزية فقط.( )
٤٧- يمكنك استخدام بيئات التعلم عبر الإنترنت للبحث عن معلومات حول الحيوانات والعلوم.( )
٤٨- مصمم الخرائط التفاعلي يعد أداة للمراسلة الفورية بين الطلاب.( )
٤٩- التعلم عبر الإنترنت يقتصر على قراءة المقالات المكتوبة فقط.( )
٥٠- يمكنك من خلال بنك المعرفة المصري البحث والاطلاع على موضوعات مختلفة.( )
٥١- يجب أن تبدأ بحثك الرقمي بالتخطيط للموضوع والتركيز.( )
٥٢- المصادر الموثوقة تلك التي تقدم معلومات مكتوبة باحترافية وخالية من الأخطاء الإملائية.( )
٥٣- الخاتمة في التقرير تعرض موضوع التقرير بالتفصيل.( )
٥٤- المصادر التي تجدها في المدونات (Blogs) دائما موثوقة، ويمكن الاعتماد عليها.( )
٥٥- الفقرات الداعمة في التقرير هي التي تقدم المعلومات والبيانات التي تم جمعها.( )
٥٦- يجب أن تهتم بالبحث عن المصادر النصية فقط، وتتجاهل التسجيلات الصوتية والفيديوهات.( )
٥٧- بعد الانتهاء من البحث يجب أن تستخدم مخططا لتنظيم ملاحظاتك بطريقة منطقية.( )
٥٨- عندما تجد معلومة يجب أن تسأل نفسك: هل هي موثوقة ؟.( )
٥٩- لا داعي لذكر المصدر في تقريرك، فالمعلومات ملك للجميع.( )
٦٠- يمكنك استشارة والديك أو معلمك حول المصادر الموثوقة للبحث.( )

اختر الإجابة الصحيحة من بين الاختيارات التالية:

١- الهدف الرئيسي من استخدام الأدوات الرقمية في حياتنا اليومية.............................

أ. لزيادة صعوبة الحياة — ب. لتسهيل المهام ومساعدة الناس

ج. لمنع التواصل بين الناس — د. لإضاعة الوقت

٢. كيف يمكن للتطبيق الرقمي أن يساعد شخصا ما ؟..............................

أ. ليغني له — ب. ليحصل من خلاله على المساعدة من المكان المختص

ج. ليشتري له ملابس — د. ليذهب به إلى المدرسة

٣.............................. أحد هذه الأمثلة يوضح كيف سهلت التكنولوجيا السفر.

أ. الذهاب إلى المكتبة — ب. حجز تذاكر الطائرات عبر الإنترنت

ج. اللعب في الحديقة — د. الرسم على الورق

٤. .... من فوائد المواقع الإلكترونية

أ. جعلت المعلومات متاحة للجميع بسهولة — ب. تمنع تحدث الناس بعضهم مع بعض

ج. تجعل الطقس حارا — د. تزيد من صعوبة التسوق

٥. ماذا نحقق عندما تستخدم التكنولوجيا بطريقة إيجابية ؟...............................

أ. نسبب المشاكل للآخرين ب. تساعد على تحقيق النجاح والتطور

ج. نمنع الناس من التعلم د. تجعل الحياة أكثر صعوبة.

٦. .... يعتبر أداة رقمية .

أ. كتاب ورقي ب. قلم رصاص ج. تطبيق على هاتف ذكي د. مجلة ورقية

٧. ما المشكلة المالية التي يمكن حلها باستخدام التطبيقات الرقمية ؟.................................

أ. صعوبة في الطهي ب. صعوبة في دفع الفواتير

ج. صعوبة في ركوب الدراجة د. صعوبة في النوم

٨. يمكننا حجز تذاكر عبر الإنترنت ل...

أ. زيارة المتاحف والمواقع الأثرية ب. شراء الخضار من البقال

ج. اللعب بالكرة د. السباحة في البحر

٩. كيف تساعد التكنولوجيا على تحسين التواصل بين الناس ؟..............................

أ. تمنع الناس من التحدث ب. تسهل بناء العلاقات الجيدة وحل المشكلات

ج. تجعل التواصل أكثر صعوبة د. تزيد من سوء الفهم بين الناس

١٠. ما الفائدة من التطبيقات التي تصمم لخدمة المجتمع ؟...............................

أ. إضاعة الوقت والمال ب. مساعدة المجتمعات على التطور وحل مشكلاتها

ج. زيادة صعوبة الحياة د. منع الناس من مساعدة بعضهم بعضًا.

١١. المواطنة الرقمية هي ....

أ. قضاء وقت طويل على الإنترنت

ب. القدرة على استخدام التكنولوجيا بطريقة أخلاقية ومسئولة وآمنة

ج. مشاهدة مقاطع فيديو فقط د. مشاركة كل المعلومات الشخصية

١٢. الأشياء التي تفعلها على الإنترنت، وتترك أثرا تسمى ....

أ. كلمة المرور ب. الحقوق ج. المسئوليات د. البصمة الرقمية

١٣. .... أحد أهم المسئوليات تجاه المحتوى على الإنترنت.

أ. نشره فورا ب.احترام حقوق الملكية الفكرية وتجنب القرصنة

ج. عدم توثيق أي مراجع د. استخدامه لإيذاء الآخرين.

١٤. عند التفاعل مع الآخرين عبر الإنترنت، يجب عليك..........................

أ. التعبير عن آرائك بشكل مسيء ب. إظهار سلوك إيجابي والتعامل باحترام

ج. تجاهلهم د. طلب معلوماتهم الشخصية

١٥. يجب أن .... عندما تجد معلومات أثناء بحثك عبر الإنترنت.

أ. تجاهل المصدر ب. استخدامها دون سؤال

ج. تأكيد وتقييم وتوثيق المراجع التي تجدها د. نشرها فورا على أنها صحيحة

١٦. .... هو أحد حقوقك كمواطن رقمي .

أ. سرقة المحتوى من الإنترنت ب. الحق في الحماية وعدم نسخ بصمتك الرقمية دون إذنك

ج. إهمال وقتك مع العائلة د. نشر صور الآخرين

١٧. .... يعني استخدام الإنترنت بأمان .

أ. استخدام كلمة مرور بسيطة ب. زيارة أي موقع عشوائي

ج. استخدام برامج محدثة ووضع كلمات مرور قوية د. عدم مراقبة الوقت الذي تمضيه

١٨. .... ينتج عن عدم احترام حقوق الملكية الفكرية .

أ. التفاعل الإيجابي ب. توثيق المراجع ج. القرصنة د. البصمة الرقمية النظيفة

١٩. .... يعد مثالاً على المسئولية عند استخدام الإنترنت.

أ. التعبير عن رأيك ب. التأكد من تحقيق توازن بين استخدام الإنترنت والتواصل الشخصي

ج. استخدام التكنولوجيا وقت الحاجة د. مشاهدة أي شيء عشوائيا

٢٠. من المهم جدا الا تشارك معلوماتك ومعلومات غيرك عبر الإنترنت بطريقة......................

أ. مسئولة ب. غير آمنة ومسئولة ج. آمنة د. إيجابية.

٢١. من .... التفاعل الإيجابي مع الآخرين.

أ.حقوقك ب. مسئولياتك ج. غير السئول د. القرصنة.

٢٢. من .... أن لديك الحق في استخدام الإنترنت بأمان عندما تحتاج إليه، ويجب أن تلتزم باحترام القانون.

أ.حقوقك ب. مسئولياتك ج. غير السئول د. القرصنة.

٢٣- نوع من الاتصال الذي يحدث في الوقت الفعلي، ويتطلب استجابة فورية ....

أ. الاتصال غير المتزامن ب. البريد الإلكتروني ج. الاتصال المتزامن د. المراسلة العادية

٢٤- تعد محادثات الفيديو مثالا على اتصال ....

أ. غير متزامن ب. تقليدي ج. متزامن د. الرسائل المسجلة

٢٥- أفضل وسيلة لإرسال رسالة رسمية إلى معلمك أو للجهات الحكومية هي......................

أ. المراسلة الفورية ب. محادثات الفيديو ج. البريد الإلكتروني د. غرف الدردشة

٢٦- تستخدم غرف الدردشة (Chat rooms) غالبا لإجراء ....

أ. محادثات شخصية طويلة ب. إرسال واجبات رسمية

ج. مناقشة موضوع دراسي أو فكرة محددة د. مكالمات هاتفية

٢٧- ....من الأدوات التي لا تتطلب تواجدك أنت والمستلم في نفس التوقيت .

أ. المراسلة الفورية ب. محادثات الفيديو ج. البريد الإلكتروني د. المكالمات المباشرة

٢٨- .... هي أداة من الأدوات اللازمة لإجراء محادثات الفيديو.

أ. مسجل صوت فقط ب. جهاز مزود بكاميرا وميكروفون ج. جهاز فاكس د. قلم وورقة

٢٩- يسمح لك الاتصال المتزامن بـ...

أ. إرسال ملف والرد عليه في اليوم التالي ب. إرسال رسالة رسمية طويلة

ج. تبادل المعلومات والملفات بين شخصين أو أكثر دون تأخير د. قراءة مقالات تعليمية

٣٠- برنامج تطبيق الهاتف المحمول هو تطبيق يعمل على الجهاز يتيح لك الوصول المباشر إلى ....

أ.الطبخ والوصفات فقط ب. البريد الإلكتروني وصفحات التواصل ومحادثات الفيديو

ج. الكتب المدرسية الورقية د. الرياضة البدنية

٣١- .... هو نوع الاتصال المستخدم لإرسال ملف رقمي أو برنامج تعليمي مسجل .

أ. اتصال غير متزامن ب. اتصال متزامن ج. محادثة فيديو د. مراسلة فورية

٣٢- تعد المراسلة الفورية (Instant messaging (IM مثالا على ....

أ. الاتصال المتزامن ب. الاتصال غير المتزامن

ج. البريد الإلكتروني الرسمي د. المراسلات البطيئة

٣٣- إذا كنت تجري محادثة فيديو مع زملائك، يجب عليك إغلاق الميكروفون عند ....

أ. دخول المحادثة ب. خروجك من المحادثة ج. تحدث شخص آخر د. طوال مدة المحادثة

٣٤- تعد المراسلة الفورية وسيلة تواصل ....

أ. رسمية جدا ب. بطيئة ج. غير رسمية د. معقدة

٣٥- يتم وضع عنوان البريد الإلكتروني للشخص الذي ترسل له الرسالة في ....

أ. سطر الموضوع ب. خانة CC ج. خانة To د. نهاية الرسالة.

٣٦- عند كتابة رسالة بريد إلكتروني، يجب عليك استخدام ....

أ. الرموز والعبارات العامية ب. القواعد النحوية الصحيحة والتحية والختام

ج. الكثير من الصور المتحركة د. كلمات غير واضحة

٣٧- يجب أن تتأكد من عدم وجود................ في الخلفية إذا كانت الكاميرا قيد التشغيل في محادثة الفيديو.

أ. كتب مدرسية ب. معلومات شخصية أو عنوان منزلك

ج. نباتات زينة د. لون موحد

٣٨- .... هو الإجراء الذي يجب أن تتخذه إذا رغبت في الانضمام إلى محادثة فيديو.

أ. الدخول مباشرة ب. النقر على الرابط والانتظار حتى يتم السماح لك بالدخول

ج. مغادرة الغرفة د. إغلاق الكاميرا مباشرة

٣٩- في غرف الدردشة، .... يستطيع قراءة رسائلك .

أ. الشخص الذي أرسلت له الرسالة فقط ب. أنت فقط

ج. أي شخص لديه حق الوصول إلى غرفة الدردشة د. معلمك فقط

٤٠- .... هو الغرض الأساسي من استخدام البريد الإلكتروني .

أ. إرسال رموز ترفيهية ب. محادثات سريعة وفورية

ج. المواقف الرسمية الأكثر شيوعا د. مشاركة مقاطع فيديو عشوائية

٤١- يجب عليك .... عند استخدام المراسلة الفورية .

أ. استخدام جمل كاملة ورسمية جدا ب. نشر معلومات عن الآخرين

ج. التحلي بالأخلاق في التعامل مع الآخرين د. ارسال ملفات كبيرة دون سابق إنذار

٤٢- .... هو الجزء الذي يجب أن يقدم معلومات واضحة عن محتوى رسالة البريد الإلكتروني .

أ. خانة To ب. سطر الموضوع (Subject)

ج. عبارة التحية د. نص الرسالة

٤٣...................... تعد مثالا على بيئات التعلم عبر الإنترنت .

Paint WhatsApp Edmodo E-mail

٤٤- كل مما يلي يمكن أن تقدمه بيئات التعلم عبر الإنترنت ما عدا ....

أ. دروس في الرياضيات المتقدمة ب. تجارب عملية فقط

ج. مواضيع متنوعة، مثل الحيوانات والعلوم والتاريخ والجغرافيا د. كتابة الملفات

٤٥- الميزة الأساسية لمنصة Vlaby أنها تتيح للتلاميذ ....

أ. تحميل الاختبارات المدرسية ب. التواصل مع الأهل فقط

ج. إجراء تجارب عملية في بيئة تفاعلية د. قراءة الكتب الورقية

٤٦- يعد بنك المعرفة المصري (EKB)...............................

أ. تطبيق مراسلة فورية ب. أداة لرسم الصور فقط ج. برنامج لتشغيل الألعاب

د. المكتبة الإلكترونية الأولى في مصر التي تحوي مصادر متنوعة

٤٧- .... هو الغرض من استخدام مصمم الخرائط التفاعلي (Mapmaker).

أ. مشاهدة الأفلام الترفيهية ب. إجراء مكالمات فيديو

ج. رسم الخرائط عبر الإنترنت والبحث باستخدام البيانات د. تحميل واجبات الرياضيات

٤٨- يمكن للمعلمين تقديم .... عبر بيئات التعلم مثل Edmodo

أ. ألعاب فيديو فقط ب. دروس افتراضية وتحميل الاختيارات والواجبات

ج. التواصل مع مديري المدارس فقط د. إرسال بريد إلكتروني

٤٩- الصفة الأهم التي يجب أن تتميز بها أدوات التعلم الرقمية التي تستخدمها هي ....

أ. أن تكون ملونة ب. أن تكون موثوقة وآمنة

ج. أن تحتوي على صور د. أن تكون مخصصة للمعلمين فقط

٥٠- يمكنك الوصول إلى الموضوعات والمقالات ومقاطع الفيديو في بنك المعرفة المصري بمجرد ....

أ. إرسال طلب رسمي ب. زيارة المدرسة ج. الضغط على المصدر د. استخدام تطبيق خارجي

٥١- تسمح بيئات التعلم عبر الإنترنت بالتواصل بين المعلمين والتلاميذ............................

أ. فقط عندما يكونون في نفس المكان ب. بغض النظر عن مكان وجودهم

ج. عبر الهاتف الأرضي د. في أوقات محددة صباحًا فقط

٥٢- تصنف منصة Vlaby ضمن المنصات التي تتيح للطالب ....

أ. مشاهدة الصور فقط ب. التفاعل مع المحتوى العلمي

ج. قراءة النصوص فقط د. المراسلة الفورية

٥٣- أول خطوة يجب القيام بها قبل إجراء أي بحث رقمي ....

أ.البدء مباشرة في البحث ب. التخطيط وتحديد الموضوع والتركيز

ج. طباعة التقرير د. كتابة الخاتمة

٥٤. يسمى سجل الملاحظات المنظم الذي يساعدك على ترتيب أفكار التقرير ب..........................

أ. تقرير مفصل ب. المصدر الموثوق ج. مخطط د. خاتمة نهائية

٥٥. المعلومات التي تجدها في مواقع التواصل الاجتماعي تعتبر مصادر..........................

أ. موثوقة ب. دقيقة ج. غير موثوقة د. احترافية

٥٦- يجب عليك الحرص على كتابة .... في ملاحظاتك عند استخدام مصدر موثوق .

أ. رأيك الشخصي فقط ب. معلومات غير مهمة

ج. ملاحظات مفصلة ودقيقة وذكر المصدر د. أكاذيب وأراء الآخرين

٥٧- جزء من المخطط يقدم الأفكار والمعلومات التي وجدتها في البحث هو ....

أ. المقدمة ب. الفقرات الداعمة ج. الخاتمة د. سطر الموضوع

٥٨- يمكن أن يتضمن البحث الرقمي مصادر غير نصية، مثل ....

أ. الكتب الورقية ب. مقاطع الفيديو والتسجيلات الصوتية

ج. الرسائل البريدية العادية د. المخططات فقط

٥٩- يجب أن تكون المصادر الموثوقة مكتوبة بطريقة....................................

أ. عامية وبها أخطاء ب. قصيرة جدا

ج. احترافية وبعناية وبدون أخطاء نحوية د. غير رسمية

٦٠- يجب أن يتم التركيز على .... في المقدمة عند كتابة التقرير.

أ. نتائج البحث النهائية ب. عرض موضوع التقرير باختصار

ج. المصادر غير الموثوقة د. الخاتمة النهائية

٦١- يجب عليك .... عندما تعثر على معلومات، قبل أن تستخدمها .

أ. تبدأ في الكتابة مباشرة ب. تقيم وتتأكد من كونها موثوقة

ج. تنشرها على مواقع التواصل د. تذكر رأيك الشخصي فقط

٦٢. يجب استشارة .... حول المصادر الصالحة للبحث.

أ. صديق لا يعرف الموضوع ب. مدون على الإنترنت

ج.معلمك أو أمين مكتبة المدرسة د. إعلان تجاري

أكمل الجمل التالية من الكلمات بين القوسين :

(المصادر الإلكترونية – المصادر الموثوقة – كتابة الملاحظات – المصادر غير الموثوقة – المخطط – إختيار موضوع البحث)

١- .... هي الخطوة الأولى عند إجراء بحث رقمي .
٢- .... يمكن أن تحتوي على معلومات غير صحيحة و تكون في المدونات و مواقع التواصل الإجتماعي.
٣- .... هي مصادر كتبها الخبراء و تم التحقق من صحتها .
٤- يحتوي .... على مقدمة و فقرات داعمة و خاتمة.
٥- عند كتابة .... يصبح كتابة التقرير أسهل و أكثر تنظيما.
٦- تتنوع .... حيث تشمل صور و مقاطع فيديوهات و نصوصا مكتوبة و تسجيلات صوتية.

(Edmodo – مصادر التعلم عبر الإنترنت – قلابي – بنك المعرفة المصري – مصمم الخرائط التفاعلي)

١- يوفر .... أدوات لرسم الخرائط .
٢- .... توفر مصادر آمنة للمعلومات .
٣- يساعد .... في الوصول لجميع المصادر التعليمية المتنوعة مثل الفيديوهات التعليمية للطلاب و يعتبر مكتبة رقمية تعليمية ضخمة في مصر.
٤- منصة .... تقدم التجارب التعليمية الإفتراضية.
٥- يمكن للطلاب رفع الواجبات المدرسية و التواصل مع المعلمين من خلالها ....

(التواصل المتزامن – التواصل غير المتزامن – الفعلي – رسمية – المراسلة الفورية – البريد الإلكتروني)

١. .... يمكنك استخدامه لإرسال رسائل رسمية، أو طويلة.
٢. .... تمكنك من إرسال رسائل نصية أو إضافة صور وفيديوهات وتصل في لحظتها.
٣. .... هو اتصال يحدث في الوقت الفعلي و يحتاج إلى استجابة فورية.
٤. .... هذا النوع من الاتصال لا يتطلب استجابة فورية.
٥. يستخدم الإتصال غير المباشر عند إرسال رسالة ....
٦. تسمح محادثات الفيديو بالتواصل المباشر مع شخص أو أكثر في الوقت ....

(القرصنة – الملكية الفكرية – المواطنة الرقمية – البصمة الرقمية – قوية – الحقوق – توثيق)

١. إحترام .... يعني عدم نسخ أعمال الآخرين عبر الإنترنت.
٢. يعتبر إستخدام كلمات مرور .... من قواعد الأمان عند إستخدام الإنترنت.
٣. يجب .... المعلومات عند جمعها في بحثك الرقمي.
٤. .... هي تداول محتوى بشكل غير قانوني بهدف مشاركته أو بيعه للآخرين.
٥. .... هي القدرة على استخدام أدوات التكنولوجيا بطريقة أخلاقية ومسئولة وآمنة.
٦. .... هي كل ما تفعله أو تشاركه أو يشاركه الآخرون عنك على الإنترنت.
٧. من .... أن يكون لديك الحق في استخدام الإنترنت بأمان عندما تحتاج إليه، ويجب أن تلتزم باحترام القانون.

(التواصل – الأدوات الرقمية – سهلة – الإنترنت – حجز التذاكر – إيجابية)

١- .... تطبيقات تساعد الأشخاص على الحصول على الخدمات التي يحتاجونها بسهولة.
٢- عندما نستخدم التكنولوجيا بطريقة .... نكون أكثر نجاحا في حياتنا.
٣- أصبح من السهل .... عبر الإنترنت.
٤- تساعد التكنولوجيا على تقديم الخدمات .... و أسرع.
٥- تستخدم الأدوات الرقمية في تسهيل التعلم و حجز التذاكر و ....
٦- يمكننا إستخدام جميع التطبيقات الرقمية عبر ....

مراجعة الوحدة الثالثة



ضع علامة (✓) أمام العبارة الصحيحة وعلامة (✗) امام العبارة غير الصحيحة:

١- يمكن استخدام الأدوات الرقمية لإيجاد حلول للمشكلات اليومية.(✓)
٢- التكنولوجيا تجعل دفع الفواتير أكثر صعوبة.(✗)
٣- يمكن من خلال التطبيقات الحصول على المساعدة من المؤسسات المختصة.(✓)
٤- لا يمكن أن يتم حجز تذاكر الطائرة عبر الإنترنت.(✗)
٥- سهلت الأدوات الرقمية عملية حجز تذاكر زيارة المتاحف.(✓)
٦- التكنولوجيا تضر الناس دائما ولا تفيدهم.(✗)
٧- التواصل الجيد بين الناس يساعد على تكوين علاقات جيدة.(✓)
٨- المعلومات أصبحت أكثر صعوبة في الحصول عليها بسبب الإنترنت.(✗)
٩- يمكن أن تستفيد المجتمعات من الحلول الرقمية.(✓)
١٠- الأدوات الرقمية تسهل علينا إنجاز المهام اليومية.(✓)
١١- البصمة الرقمية هي كل ما تفعله عبر الإنترنت، ومن المهم أن تكون بصمة إيجابية.(✓)
١٢- المواطنة الرقمية هي مجرد معرفة كيفية استخدام الكمبيوتر.(✗)
١٣- إذا رفعت مقطع فيديو من تصميمك ، فمن حقك أن تطلب حمايته ضد القرصنة.(✓)
١٤- لا يهم إن كنت تستخدم كلمة مرور ضعيفة طالما أنك لا تشاركها .(✗)
١٥- القرصنة تعني أن تقوم بنسخ محتوى شخص آخر بهدف مشاركته أو بيعه .(✓)
١٦- لست بحاجة لتوثيق المراجع التي تجدها على الإنترنت؛ فكلها صحيحة.(✗)
١٧- من مسئوليتك أن تتأكد أن المحتوى الذي تشاهده لا يسبب لك التوتر.(✓)
١٨- يمكنك التعبير عن آرائك على الإنترنت بأي طريقة، حتى لو أساءت للآخرين.(✗)
١٩- من حقك أن تستخدم الإنترنت عندما تحتاج إليه ، ولكن في ظل احترام القانون.(✓)
٢٠- يجب أن تختار المواقع الإلكترونية التي تزورها بحكمة وتستخدم برامج محدثة .(✓)
٢١- الاتصال المتزامن يحدث في الوقت الفعلي، ويتطلب استجابة فورية.(✓)
٢٢- لا يمكن استخدام البريد الإلكتروني للتواصل مع المعلم بخصوص مشروع مدرسي.(✗)
٢٣- يعد البريد الإلكتروني مثالاً على الاتصال غير المتزامن.(✓)
٢٤- التواصل المتزامن، يجب أن يكون طرفا الاتصال متواجدين في التوقيت نفسه.(✓)
٢٥- يمكن لغرف الدردشة أن تستخدم لإجراء مناقشة موضوع دراسي معين.(✓)
٢٦- المراسلة الفورية (IM) تعد من أدوات الاتصال غير المتزامن.(✗)
٢٧- يمكن استخدام متصفحات الإنترنت مثل Google Chrome للوصول إلى غرف الدردشة.(✓)
٢٨- الاتصال غير المتزامن يتطلب استجابة فورية من الطرف الآخر.(✗)
٢٩- محادثات الفيديو تسمح بالتواصل المباشر مع شخص واحد أو أكثر.(✓)
٣٠- لا يمكن لتطبيق الهاتف المحمول أن يتيح لك الوصول إلى محادثات الفيديو.(✗)
٣١- عند إجراء محادثة فيديو، يجب أن تتصرف كما لو كنت موجودا في مكان عام.(✓)
٣٢- المراسلة الفورية وسيلة رسمية تستخدم فيها الجمل الكاملة.(✗)
٣٣- يجب أن تحتوي رسالة البريد الإلكتروني على عبارات تحية وختام مهذبة.(✓)

٣٤- يمكنك أن تترك الكاميرا مفتوحة في محادثات الفيديو حتى لو كنت لا ترتدي ملابس مناسبة.(✗)
٣٥- البريد الإلكتروني مناسب لمراسلة معلمك أو مدير مدرستك.(✓)
٣٦- من المهم إغلاق صوت الميكروفون عند عدم التحدث في محادثات الفيديو.(✓)
٣٧- يمكنك استخدام الرموز والصور في رسائل المراسلة الفورية.(✓)
٣٨- خانة "To" في البريد الإلكتروني مخصصة لكتابة موضوع الرسالة.(✗)
٣٩- في غرف الدردشة، تكون رسالتك خاصة ولا يراها إلا المرسل إليه.(✗)
٤٠- من المهم التأكد من أن المرفقات التي ترسلها عبر البريد الإلكتروني أمنة ودقيقة.(✓)
٤١- بيئات التعلم عبر الإنترنت تسمح للمعلمين بتقديم دروس افتراضية للتلاميذ.(✓)
٤٢- يعد بنك المعرفة المصري مثالا على بيئة التعلم عبر الإنترنت بدلا من مصدر التعلم.(✗)
٤٣- منصة Vlaby تسمح للتلاميذ بإجراء تجارب عملية في بيئة تفاعلية.(✓)
٤٤- المصادر الموثوقة عبر الإنترنت لا تعد مهمة للبحث وجمع البيانات.(✗)
٤٥- يمكن للتلاميذ استخدام منصة Edmodo للتواصل مع معلميهم ونشر مهامهم الدراسية.(✓)
٤٦- يحتوي بنك المعرفة المصري على مصادر باللغة الإنجليزية فقط.(✗)
٤٧- يمكنك استخدام بيئات التعلم عبر الإنترنت للبحث عن معلومات حول الحيوانات والعلوم.(✓)
٤٨- مصمم الخرائط التفاعلي يعد أداة للمراسلة الفورية بين الطلاب.(✗)
٤٩- التعلم عبر الإنترنت يقتصر على قراءة المقالات المكتوبة فقط.(✗)
٥٠- يمكنك من خلال بنك المعرفة المصري البحث والاطلاع على موضوعات مختلفة.(✓)
٥١- يجب أن تبدأ بحثك الرقمي بالتخطيط للموضوع والتركيز.(✓)
٥٢- المصادر الموثوقة تلك التي تقدم معلومات مكتوبة باحترافية وخالية من الأخطاء الإملائية.(✓)
٥٣- الخاتمة في التقرير تعرض موضوع التقرير بالتفصيل.(✗)
٥٤- المصادر التي تجدها في المدونات (Blogs) دائما موثوقة، ويمكن الاعتماد عليها.(✗)
٥٥- الفقرات الداعمة في التقرير هي التي تقدم المعلومات والبيانات التي تم جمعها.(✓)
٥٦- يجب أن تهتم بالبحث عن المصادر النصية فقط، وتتجاهل التسجيلات الصوتية والفيديوهات.(✗)
٥٧- بعد الانتهاء من البحث يجب أن تستخدم مخططا لتنظيم ملاحظاتك بطريقة منطقية.(✓)
٥٨- عندما تجد معلومة يجب أن تسأل نفسك: هل هي موثوقة ؟.(✓)
٥٩- لا داعي لذكر المصدر في تقريرك، فالمعلومات ملك للجميع.(✗)
٦٠- يمكنك استشارة والديك أو معلمك حول المصادر الموثوقة للبحث.(✓)

اختر الإجابة الصحيحة من بين الاختيارات التالية:

١- الهدف الرئيسي من استخدام الأدوات الرقمية في حياتنا اليومية.............................

أ. لزيادة صعوبة الحياة　　　　ب. لتسهيل المهام ومساعدة الناس

ج. لمنع التواصل بين الناس　　　　د. لإضاعة الوقت

٢. كيف يمكن للتطبيق الرقمي أن يساعد شخصا ما ؟.............................

أ. ليغني له ب. ليحصل من خلاله على المساعدة من المكان المختص
ج. ليشتري له ملابس د. ليذهب به إلى المدرسة
٣.............................. أحد هذه الأمثلة يوضح كيف سهلت التكنولوجيا السفر.
أ. الذهاب إلى المكتبة ب. حجز تذاكر الطائرات عبر الإنترنت
ج. اللعب في الحديقة د. الرسم على الورق
٤. .... من فوائد المواقع الإلكترونية
أ. جعلت المعلومات متاحة للجميع بسهولة ب. تمنع تحدث الناس بعضهم مع بعض
ج. تجعل الطقس حارا د. تزيد من صعوبة التسوق
٥. ماذا نحقق عندما تستخدم التكنولوجيا بطريقة إيجابية ؟..............................
أ. نسبب المشاكل للآخرين ب. تساعد على تحقيق النجاح والتطور
ج. نمنع الناس من التعلم د. تجعل الحياة أكثر صعوبة.
٦. .... يعتبر أداة رقمية .
أ. كتاب ورقي ب. قلم رصاص ج. تطبيق على هاتف ذكي د. مجلة ورقية
٧. ما المشكلة المالية التي يمكن حلها باستخدام التطبيقات الرقمية ؟..............................
أ. صعوبة في الطهي ب. صعوبة في دفع الفواتير
ج. صعوبة في ركوب الدراجة د. صعوبة في النوم
٨. يمكننا حجز تذاكر عبر الإنترنت ل...
أ. زيارة المتاحف والمواقع الأثرية ب. شراء الخضار من البقال
ج. اللعب بالكرة د. السباحة في البحر
٩. كيف تساعد التكنولوجيا على تحسين التواصل بين الناس ؟..........................
أ. تمنع الناس من التحدث ب. تسهل بناء العلاقات الجيدة وحل المشكلات
ج. تجعل التواصل أكثر صعوبة د. تزيد من سوء الفهم بين الناس
١٠. ما الفائدة من التطبيقات التي تصمم لخدمة المجتمع ؟..............................
أ. إضاعة الوقت والمال ب. مساعدة المجتمعات على التطور وحل مشكلاتها
ج. زيادة صعوبة الحياة د. منع الناس من مساعدة بعضهم بعضًا.
١١. المواطنة الرقمية هي ....
أ. قضاء وقت طويل على الإنترنت
ب. القدرة على استخدام التكنولوجيا بطريقة أخلاقية ومسئولة وآمنة

ج. مشاهدة مقاطع فيديو فقط　　　　د. مشاركة كل المعلومات الشخصية

١٢. الأشياء التي تفعلها على الإنترنت، وتترك أثرا تسمى ....

أ. كلمة المرور　　ب. الحقوق　　ج. المسئوليات　　د. البصمة الرقمية

١٣. .... أحد أهم المسئوليات تجاه المحتوى على الإنترنت.

أ. نشره فورا　　ب.احترام حقوق الملكية الفكرية وتجنب القرصنة

ج. عدم توثيق أي مراجع　　د. استخدامه لإيذاء الآخرين.

١٤. عند التفاعل مع الآخرين عبر الإنترنت، يجب عليك.........................

أ. التعبير عن آرائك بشكل مسيء　　ب. إظهار سلوك إيجابي والتعامل باحترام

ج. تجاهلهم　　د. طلب معلوماتهم الشخصية

١٥. يجب أن .... عندما تجد معلومات أثناء بحثك عبر الإنترنت.

أ. تجاهل المصدر　　ب. استخدامها دون سؤال

ج. تأكيد وتقييم وتوثيق المراجع التي تجدها　　د. نشرها فورا على أنها صحيحة

١٦. .... هو أحد حقوقك كمواطن رقمي .

أ. سرقة المحتوى من الإنترنت　　ب. الحق في الحماية وعدم نسخ بصمتك الرقمية دون إذنك

ج. إهمال وقتك مع العائلة　　د. نشر صور الآخرين

١٧. .... يعني استخدام الإنترنت بأمان .

أ. استخدام كلمة مرور بسيطة　　ب. زيارة أي موقع عشوائي

ج. استخدام برامج محدثة ووضع كلمات مرور قوية　　د. عدم مراقبة الوقت الذي تمضيه

١٨. .... ينتج عن عدم احترام حقوق الملكية الفكرية .

أ. التفاعل الإيجابي　　ب. توثيق المراجع　　ج. القرصنة　　د. البصمة الرقمية النظيفة

١٩. .... يعد مثالاً على المسئولية عند استخدام الإنترنت.

أ. التعبير عن رأيك　　ب. التأكد من تحقيق توازن بين استخدام الإنترنت والتواصل الشخصي

ج. استخدام التكنولوجيا وقت الحاجة　　د. مشاهدة أي شيء عشوائيا

٢٠. من المهم جدا الا تشارك معلوماتك ومعلومات غيرك عبر الإنترنت بطريقة......................

أ. مسئولة　　ب. غير آمنة ومسئولة　　ج. آمنة　　د. إيجابية.

٢١. من .... التفاعل الإيجابي مع الآخرين.

أ.حقوقك　　ب. مسئولياتك　　ج. غير السئول　　د. القرصنة.

٢٢. من .... أن لديك الحق في استخدام الإنترنت بأمان عندما تحتاج إليه، ويجب أن تلتزم باحترام القانون.

أ.حقوقك ب. مسئولياتك ج. غير السئول د. القرصنة.

٢٣- نوع من الاتصال الذي يحدث في الوقت الفعلي، ويتطلب استجابة فورية ....

أ. الاتصال غير المتزامن ب. البريد الإلكتروني ج. الاتصال المتزامن د. المراسلة العادية

٢٤- تعد محادثات الفيديو مثالا على اتصال ....

أ. غير متزامن ب. تقليدي ج. متزامن د. الرسائل المسجلة

٢٥- أفضل وسيلة لإرسال رسالة رسمية إلى معلمك أو للجهات الحكومية هي......................

أ. المراسلة الفورية ب. محادثات الفيديو ج. البريد الإلكتروني د. غرف الدردشة

٢٦- تستخدم غرف الدردشة (Chat rooms) غالبا لإجراء ....

أ. محادثات شخصية طويلة ب. إرسال واجبات رسمية

ج. مناقشة موضوع دراسي أو فكرة محددة د. مكالمات هاتفية

٢٧- ....من الأدوات التي لا تتطلب تواجدك أنت والمستلم في نفس التوقيت .

أ. المراسلة الفورية ب. محادثات الفيديو ج. البريد الإلكتروني د. المكالمات المباشرة

٢٨- .... هي أداة من الأدوات اللازمة لإجراء محادثات الفيديو.

أ. مسجل صوت فقط ب. جهاز مزود بكاميرا وميكروفون ج. جهاز فاكس د. قلم وورقة

٢٩- يسمح لك الاتصال المتزامن بـ.......................................

أ. إرسال ملف والرد عليه في اليوم التالي ب. إرسال رسالة رسمية طويلة

ج. تبادل المعلومات والملفات بين شخصين أو أكثر دون تأخير د. قراءة مقالات تعليمية

٣٠- تطبيق الهاتف المحمول هو تطبيق يعمل على الجهاز يتيح لك الوصول المباشر إلى ....

أ.الطبخ والوصفات فقط ب. البريد الإلكتروني وصفحات التواصل ومحادثات الفيديو

ج. الكتب المدرسية الورقية د. الرياضة البدنية

٣١- .... هو نوع الاتصال المستخدم لإرسال ملف رقمي أو برنامج تعليمي مسجل .

أ. اتصال غير متزامن ب. اتصال متزامن ج. محادثة فيديو د. مراسلة فورية

٣٢- تعد المراسلة الفورية (Instant messaging (IM مثالا على ....

أ. الاتصال المتزامن ب. الاتصال غير المتزامن

ج. البريد الإلكتروني الرسمي د. المراسلات البطيئة

٣٣- إذا كنت تجري محادثة فيديو مع زملائك، يجب عليك إغلاق الميكروفون عند ....

أ. دخول المحادثة ب. خروجك من المحادثة ج. تحدث شخص آخر د. طوال مدة المحادثة

٣٤- تعد المراسلة الفورية وسيلة تواصل ....

أ. رسمية جدا ب. بطيئة ج. غير رسمية د. معقدة

٣٥- يتم وضع عنوان البريد الإلكتروني للشخص الذي ترسل له الرسالة في ....

أ. سطر الموضوع ب. خانة CC ج. خانة To د. نهاية الرسالة.

٣٦- عند كتابة رسالة بريد إلكتروني، يجب عليك استخدام ....

أ. الرموز والعبارات العامية ب. القواعد النحوية الصحيحة والتحية والختام

ج. الكثير من الصور المتحركة د. كلمات غير واضحة

٣٧- يجب أن تتأكد من عدم وجود................ في الخلفية إذا كانت الكاميرا قيد التشغيل في محادثة الفيديو.

أ. كتب مدرسية ب. معلومات شخصية أو عنوان منزلك

ج. نباتات زينة د. لون موحد

٣٨- .... هو الإجراء الذي يجب أن تتخذه إذا رغبت في الانضمام إلى محادثة فيديو.

أ. الدخول مباشرة ب. النقر على الرابط والانتظار حتى يتم السماح لك بالدخول

ج. مغادرة الغرفة د. إغلاق الكاميرا مباشرة

٣٩- في غرف الدردشة، .... يستطيع قراءة رسائلك .

أ. الشخص الذي أرسلت له الرسالة فقط ب. أنت فقط

ج. أي شخص لديه حق الوصول إلى غرفة الدردشة د. معلمك فقط

٤٠- .... هو الغرض الأساسي من استخدام البريد الإلكتروني .

أ. إرسال رموز ترفيهية ب. محادثات سريعة وفورية

ج. المواقف الرسمية الأكثر شيوعا د. مشاركة مقاطع فيديو عشوائية

٤١- يجب عليك .... عند استخدام المراسلة الفورية .

أ. استخدام جمل كاملة ورسمية جدا ب. نشر معلومات عن الآخرين

ج. التحلي بالأخلاق في التعامل مع الآخرين د. ارسال ملفات كبيرة دون سابق إنذار

٤٢- .... هو الجزء الذي يجب أن يقدم معلومات واضحة عن محتوى رسالة البريد الإلكتروني .

أ. خانة To ب. سطر الموضوع (Subject)

ج. عبارة التحية د. نص الرسالة

٤٣...................... تعد مثالا على بيئات التعلم عبر الإنترنت .

Paint WhatsApp Edmodo E-mail

٤٤- كل مما يلي يمكن أن تقدمه بيئات التعلم عبر الإنترنت ما عدا ....

أ. دروس في الرياضيات المتقدمة
ب. تجارب عملية فقط
ج. مواضيع متنوعة، مثل الحيوانات والعلوم والتاريخ والجغرافيا
د. كتابة الملفات

٤٥- الميزة الأساسية لمنصة Vlaby أنها تتيح للتلاميذ ....

أ. تحميل الاختبارات المدرسية
ب. التواصل مع الأهل فقط
ج. إجراء تجارب عملية في بيئة تفاعلية
د. قراءة الكتب الورقية

٤٦- يعد بنك المعرفة المصري (EKB)..............................

أ. تطبيق مراسلة فورية
ب. أداة لرسم الصور فقط
ج. برنامج لتشغيل الألعاب
د. المكتبة الإلكترونية الأولى في مصر التي تحوي مصادر متنوعة

٤٧- .... هو الغرض من استخدام مصمم الخرائط التفاعلي (Mapmaker).

أ. مشاهدة الأفلام الترفيهية
ب. إجراء مكالمات فيديو
ج. رسم الخرائط عبر الإنترنت والبحث باستخدام البيانات
د. تحميل واجبات الرياضيات

٤٨- يمكن للمعلمين تقديم .... عبر بيئات التعلم مثل Edmodo

أ. ألعاب فيديو فقط
ب. دروس افتراضية وتحميل الاختبارات والواجبات
ج. التواصل مع مديري المدارس فقط
د. إرسال بريد إلكتروني

٤٩- الصفة الأهم التي يجب أن تتميز بها أدوات التعلم الرقمية التي تستخدمها هي ....

أ. أن تكون ملونة
ب. أن تكون موثوقة وأمنة
ج. أن تحتوي على صور
د. أن تكون مخصصة للمعلمين فقط

٥٠- يمكنك الوصول إلى الموضوعات والمقالات ومقاطع الفيديو في بنك المعرفة المصري بمجرد ....

أ. إرسال طلب رسمي
ب. زيارة المدرسة
ج. الضغط على المصدر
د. استخدام تطبيق خارجي

٥١- تسمح بيئات التعلم عبر الإنترنت بالتواصل بين المعلمين والتلاميذ............................

أ. فقط عندما يكونون في نفس المكان
ب. بغض النظر عن مكان وجودهم
ج. عبر الهاتف الأرضي
د. في أوقات محددة صباحًا فقط

٥٢- تصنف منصة Vlaby ضمن المنصات التي تتيح للطالب ....

أ. مشاهدة الصور فقط
ب. التفاعل مع المحتوى العلمي
ج. قراءة النصوص فقط
د. المراسلة الفورية

٥٣- أول خطوة يجب القيام بها قبل إجراء أي بحث رقمي ....

أ.البدء مباشرة في البحث
ب. التخطيط وتحديد الموضوع والتركيز

ج. طباعة التقرير	د. كتابة الخاتمة

٥٤. يسمى سجل الملاحظات المنظم الذي يساعدك على ترتيب أفكار التقرير ب.........................

أ. تقرير مفصل	ب. المصدر الموثوق	ج. مخطط	د. خاتمة نهائية

٥٥. المعلومات التي تجدها في مواقع التواصل الاجتماعي تعتبر مصادر........................

أ. موثوقة	ب. دقيقة	ج. غير موثوقة	د. احترافية

٥٦- يجب عليك الحرص على كتابة .... في ملاحظاتك عند استخدام مصدر موثوق .

أ. رأيك الشخصي فقط	ب. معلومات غير مهمة

ج. ملاحظات مفصلة ودقيقة وذكر المصدر	د. أكاذيب وأراء الآخرين

٥٧- جزء من المخطط يقدم الأفكار والمعلومات التي وجدتها في البحث هو ....

أ. المقدمة	ب. الفقرات الداعمة	ج. الخاتمة	د. سطر الموضوع

٥٨- يمكن أن يتضمن البحث الرقمي مصادر غير نصية، مثل ....

أ. الكتب الورقية	ب. مقاطع الفيديو والتسجيلات الصوتية

ج. الرسائل البريدية العادية	د. المخططات فقط

٥٩- يجب أن تكون المصادر الموثوقة مكتوبة بطريقة....................................

أ. عامية وبها أخطاء	ب. قصيرة جدا

ج. احترافية وبعناية وبدون أخطاء نحوية	د. غير رسمية

٦٠- يجب أن يتم التركيز على .... في المقدمة عند كتابة التقرير.

أ. نتائج البحث النهائية	ب. عرض موضوع التقرير باختصار

ج. المصادر غير الموثوقة	د. الخاتمة النهائية

٦١- يجب عليك .... عندما تعثر على معلومات، قبل أن تستخدمها .

أ. تبدأ في الكتابة مباشرة	ب. تقيم وتتأكد من كونها موثوقة

ج. تنشرها على مواقع التواصل	د. تذكر رأيك الشخصي فقط

٦٢. يجب استشارة .... حول المصادر الصالحة للبحث.

أ. صديق لا يعرف الموضوع	ب. مدون على الإنترنت

ج.معلمك أو أمين مكتبة المدرسة	د. إعلان تجاري



أكمل الجمل التالية من الكلمات بين القوسين :

(المصادر الإلكترونية – المصادر الموثوقة –الملاحظات – المصادر غير الموثوقة – المخطط – إختيار موضوع البحث)

١- .... إختيار موضوع البحث......... هي الخطوة الأولى عند إجراء بحث رقمي .
٢- ...... المصادر غير الموثوقة.......... يمكن أن تحتوي على معلومات غير صحيحة و تكون في المدونات و مواقع التواصل الإجتماعي.
٣- .... المصادر الموثوقة............. هي مصادر كتبها الخبراء و تم التحقق من صحتها .
٤- يحتوي .... المخطط...... على مقدمة و فقرات داعمة و خاتمة.
٥- عند كتابة .... الملاحظات.......... يصبح كتابة التقرير أسهل و أكثر تنظيما.
٦- تتنوع .... المصادر الإلكترونية......... حيث تشمل صور و مقاطع فيديوهات و نصوصا مكتوبة و تسجيلات صوتية.

(Edmodo – مصادر التعلم عبر الإنترنت – ڤلابي – بنك المعرفة المصري – مصمم الخرائط التفاعلي)

١- يوفر ...... مصمم الخرائط التفاعلي.......... أدوات لرسم الخرائط .
٢- .... مصادر التعلم عبر الإنترنت.................. توفر مصادر آمنة للمعلومات .
٣- يساعد .... بنك المعرفة المصري.... في الوصول لجميع المصادر التعليمية المتنوعة مثل الفيديوهات التعليمية للطلاب و يعتبر مكتبة رقمية تعليمية ضخمة في مصر.
٤- منصة .... ڤلابي....... تقدم التجارب التعليمية الإفتراضية.
٥- يمكن للطلاب رفع الواجبات المدرسية و التواصل مع المعلمين من خلالها .... Edmodo ....

(التواصل المتزامن – التواصل غير المتزامن – الفعلي – رسمية – المراسلة الفورية – البريد الإلكتروني)

١. .... البريد الإلكتروني...... يمكنك استخدامه لإرسال رسائل رسمية، أو طويلة.
٢. ...... المراسلة الفورية.......... تمكنك من إرسال رسائل نصية أو إضافة صور وفيديوهات وتصل في لحظتها.
٣. .... التواصل المتزامن........... هو اتصال يحدث في الوقت الفعلي و يحتاج إلى استجابة فورية.
٤. .... التواصل غير المتزامن....... هذا النوع من الاتصال لا يتطلب استجابة فورية.
٥. يستخدم الإتصال غير المباشر عند إرسال رسالة ....
٦. تسمح محادثات الفيديو بالتواصل المباشر مع شخص أو أكثر في الوقت .... الفعلي..........

(القرصنة – الملكية الفكرية – المواطنة الرقمية – البصمة الرقمية – قوية – الحقوق – توثيق)

١. إحترام .... الملكية الفكرية......... يعني عدم نسخ أعمال الآخرين عبر الإنترنت.
٢. يعتبر إستخدام كلمات مرور .... قوية...... من قواعد الأمان عند إستخدام الإنترنت.
٣. يجب ..... توثيق......... المعلومات عند جمعها في بحثك الرقمي.
٤. .... القرصنة....... هي تداول محتوى بشكل غير قانوني بهدف مشاركته أو بيعه للآخرين.
٥. .... المواطنة الرقمية........... هي القدرة على استخدام أدوات التكنولوجيا بطريقة أخلاقية ومسئولة وآمنة.
٦. .... البصمة الرقمية........... هي كل ما تفعله أو تشاركه أو يشاركه الآخرون عنك على الإنترنت.

٧. من ...... الحقوق......... أن يكون لديك الحق في استخدام الإنترنت بأمان عندما تحتاج إليه، ويجب أن تلتزم باحترام القانون.

(التواصل – الأدوات الرقمية – سهلة – الإنترنت – حجز التذاكر – إيجابية)

١- .... الأدوات الرقمية.......... تطبيقات تساعد الأشخاص على الحصول على الخدمات التي يحتاجونها بسهولة.

٢- عندما نستخدم التكنولوجيا بطريقة ...... إيجابية............. نكون أكثر نجاحا في حياتنا.

٣- أصبح من السهل .... حجز التذاكر................. عبر الإنترنت.

٤- تساعد التكنولوجيا على تقديم الخدمات .... سهلة........ و أسرع.

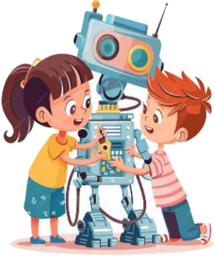
٥- تستخدم الأدوات الرقمية في تسهيل التعلم و حجز التذاكر و .... التواصل........

٦- يمكننا إستخدام جميع التطبيقات الرقمية عبر .... الإنترنت...............



مراجعة الوحدة ٤

ضع علامة (✓) أمام العبارة الصحيحة وعلامة (X) امام العبارة غير الصحيحة:



١. تبدو مشكلات تكنولوجيا المعلومات والاتصالات أسهل عندما تقسمها إلى أجزاء صغيرة.
٢. الفرضية هي الحل النهائي والمؤكد لكيفية حدوث المشكلة.( )
٣. يجب أن تحاول دائما حل المشكلات التقنية بنفسك دون طلب المساعدة.( )
٤. لا يجب أن يتضمن اختيار الفرضية أي خطر على الجهاز الذي تستخدمه.( )
٥. المعلم مصدر للمساعدة على تنظيم وتسهيل المهام والمشكلات الكبيرة.( )
٦. يمكن تطبيق منهجية تقسيم المشكلات على مشكلات من العالم الواقعي وليست فقط مشكلات التكنولوجيا. ( )
٧. عندما لا ينجح اختبار الفرضية يجب أن تشعر بالإحباط، وتتوقف عن المحاولة.( )
٨. إذا كان لديك مجموعة تساعدك على حل مشكلة يجب أن يحل كل شخص جزءا صغيرا من المشكلة.( )
٩. الفرضية هي تخمين علمي حول كيفية حدوث الأشياء، ويمكن اختبارها.( )
١٠. لا تحتاج إلى اتخاذ خطوات لحل المشكلات التقنية : فالحل يأتي تلقائيا.( )
١١. الهوامش هي المساحة الفارغة التي تترك حول أطراف الملصق.( )
١٢. برنامج Publisher الأداة الأفضل لتصميم الملصقات الاحترافية.( )
١٣. يفضل استخدام أكثر من خمسة ألوان في التصميم لجعله جذابا.( )
١٤. إذا اخترت خطا معقدًا ، فإنه سيساعد جمهورك على القراءة بسهولة.( )
١٥. يجب أن تتناسب الصور المستخدمة في الملصق مع المحتوى، وتكون بجودة عالية .( )
١٦. للوصول إلى حزمة Microsoft ٣٦٥ تحتاج إلى جهاز رقمي محدث.( )
١٧. إذا كان المحتوى قريبا جدا من الأطراف، فسيبدو الملصق جذابًا من الناحية البصرية.( )
١٨. برنامج معالج الكلمات (Word) يمكن استخدامه لتصميم ملصقات أيضًا.( )
١٩. لا تحتاج إلى الاهتمام بلون الخلفية عند اختيار لون الخط.( )
٢٠. يجب أن تكون الصورة غير واضحة في الملصق لتشجيع المشاهد على التركيز على النص.( )
٢١. تمثل الخوارزمية سلسلة من الخطوات التي تشرح كيفية أداء مهمة ما.( )
٢٢. تساعد الخوارزميات على تحديد نتائج محرك البحث الأقل صلة بموضوع بحثك.( )
٢٣. يعد اتباع وصفة طعام نوعا من الخوارزميات.( )
٢٤. ليست هناك حاجة لاختيار الكلمات الصحيحة عند البحث : فالمحرك سيجد النتائج دائما.( )
٢٥. الخوارزمية في حل مسألة الرياضيات تتطلب تقسيم السؤال إلى أجزاء.( )
٢٦. عند تنظيف الغرفة يمكن أن تبدأ بتنظيف الأرضية قبل إزالة الغبار عن الأسطح.( )
٢٧. عند إدخال كلمات مفتاحية غير دقيقة، تكون خوارزمية المحرك دقيقة جدا في جميع الحالات.( )
٢٨. محركات البحث تستخدم قاعدة بيانات الخرائط لتزويدك بإرشادات الوصول إلى مكان ما.( )
٢٩. الخوارزمية مجموعة من الإرشادات العشوائية.( )
٣٠. تستخدم أجهزة الكمبيوتر وتطبيقاته الخوارزميات لتزيين سطح المكتب.( )
٣١. البرمجة (Coding) هي عبارة عن كتابة خوارزميات متعددة لإنشاء برنامج كامل.( )
٣٢. الأفلام والرسوم المتحركة لم يتم ابتكارها باستخدام البرمجة.( )
٣٣. الخوارزميات هي أساس البرمجة، وتعد إرشادات للحاسوب.( )
٣٤. يمكنك ابتكار ألعاب الفيديو باستخدام الشفرة البرمجية.( )
٣٥. موقع Code.org مثال لمواقع تساعدك على تعلم البرمجة.( )
٣٦. لا يمكن استخدام البرمجة لحل المتاهات أو المشكلات التي تتطلب خطوات متسلسلة.( )
٣٧. عند حل مسألة في مادة الرياضيات فإنك تستخدم الخوارزميات.( )
٣٨. عندما تبرمج فإنك تقدم إرشادات مفصلة لبرنامج الكمبيوتر.( )

٣٩. البرمجة لا تساعدنا على التفكير بشكل منطقي لحل المشكلات.( )
٤٠. البرمجة هي لغة صعبة جدا، ولا يمكن للأطفال تعلمها.( )
٤١. سكراتش يستخدم البرمجة النصية، مثل بايثون.( )
٤٢. اللبنات في سكراتش تساعد الطالب على البرمجة دون كتابة أكواد.( )
٤٣. يمكن للكائن في سكراتش أن يتحرك ويتكلم ويصدر أصواتا.( )
٤٤. لا يمكن تغيير مظهر الكائن في سكراتش.( )
٤٥. لا يدعم Tynker لغة JavaScript.( )
٤٦. منطقة اللبنات تحتوي على الأوامر الجاهزة.( )
٤٧. المنصة هي المنطقة التي تبني فيها اللبنات البرمجية.( )
٤٨. لا يمكن إضافة أصوات جديدة في سكراتش .( )
٤٩. يمكن تشغيل مشروع سكراتش بالنقر على العلم الأخضر. ( )
٥٠. سكراتش مناسب لتعلم البرمجة للأطفال.( )
٥١. يستخدم برنامج الرسام لابتكار الرسومات وتحرير الصور.( )
٥٢. تسمى عملية تحديد أجزاء معينة من الصورة لقص باقي الأجزاء بـ "القص " (Cropping). ( )
٥٣. لا يمكن استخدام معالج الكلمات (Word) لإضافة عناصر جرافيك، مثل الأشكال.( )
٥٤. لإضافة نص إلى الصورة في برنامج الرسام، يجب أن تتكون مساحة بيضاء لكتابة النص.( )
٥٥. البرامج الشائعة لتحرير الصور والرسوم موجودة فقط على الهواتف المحمولة.( )
٥٦. يمكنك تغيير حجم الصورة أو اتجاهها باستخدام برنامج الرسام.( )
٥٧. يمكن الوصول إلى أدوات تصميم الجرافيك في Word من علامة التبويب "إدراج " (Insert).( )
٥٨. عند فتح برنامج الرسام ستجد الأدوات المتاحة في شريط القوائم ومربع الأدوات.( )
٥٩. الخوارزميات هي الأدوات الرئيسية في برنامج الرسام.( )
٦٠. لا يمكن تعبئة الألوان باستخدام الخيارات المخصصة في برنامج الرسام.( )

اختر الإجابة الصحيحة من بين الاختيارات التالية:

١- التخمين العلمي حول كيفية حدوث مشكلة ما يسمى..............................

أ. الحل النهائي ب. التجربة ج. الفرضية د. المشكلة الجزئية

٢- عندما تكون مشكلة التكنولوجيا معقدة جدا، فإن أفضل إستراتيجية لحلها هي.......................

أ. تجاهلها والبحث عن مشكلة أخر ب. تقسيمها إلى أجزاء صغيرة وحلها تدريجيا

ج. البدء بحلها دون تفكير د. طلب المساعدة من أي شخص عشوائي

٣- الهدف من اختبار الفرضية هو.................................

أ. إثبات أنك كنت محقا دائما ب. تعريض الجهاز للخطر ج. تضخيم حجم المشكلة

د. معرفة إذا كانت الفرضية لم تنجح للتعلم من الخطأ

٤- عندما يكون لدينا مهمة كبيرة في البداية، لكي نجعلها أسهل ....

أ. نتركها كما هي ب. نقسمها إلى عدة مهام صغيرة

ج. نطلب من شخص آخر حلها بالكامل د. تشتت الانتباه عنها.

٥- إذا لم ينجح اختبارك للفرضية، يجب أن تتعلم ....

أ. عدم بناء فرضيات مرة أخرى ب. أنك لا تستطيع حل المشكلات

ج. ما الخطأ الذي حدث ؟ وكيف يساعدك ذلك على بناء فرضية أفضل ؟ د. أن المشكلة غير قابلة للحل.

٦- .... هو الإجراء الذي يجب تجنبه عند اختبار فرضيتك.

أ. بناء فرضية جديدة ب. تطبيق أي اختبار قد يعرض الجهاز للخطر

ج. تقسيم المشكلة د. طلب المساعدة من المعلم

٧- في مهمة تنظيم رحلة، تحديد وجهة الرحلة يمثل ....

أ. الفرضية ب. المشكلة الكبرى

ج. جزءا صغيرا ومقسما من المشكلة د. الخطوة النهائية

٨- يجب عليك .... عند مواجهة مشكلة معقدة في التكنولوجيا .

أ. محاولة حلها بنفسك مك فقط ب. طلب المساعدة من المعلم أو المتخصص أو المتخصصين

ج. الاستسلام للمشكلة د. اللعب على الكمبيوتر

٩- عندما تعمل مجموعة من الأشخاص على حل مشكلة كبيرة، كيف يمكن تنظيم العمل ؟

أ. يعمل الجميع على الجزء نفسه ب. تخصيص جزء صغير لكل فرد ليحله

ج. لا يشارك أحداً د. يقوم وم شخص واحد بحل كل شيء

١٠- حل المشكلات يتطلب ....

أ. العشوائية ب. اتخاذ خطوات للتفكيرفيها و حلها

ج. إضاعة الوقت د. قراءة الروايات

١١- .... هو الأداة التي تعتبر الأفضل لتصميم ملصق أو لوحة إعلانية رقمية .

أ. معالج الكلمات (Word) ب. برنامج العروض التقديمية (PowerPoint)

ج. برنامج النشر المكتبي (Publisher) د. تطبيق الهاتف المحمول

١٢- .... هي المساحة الفارغة التي تترك حول أطراف الملصق .

أ. الخلفية ب. الألوان ج. الهامش د. نوع الخط

١٣- .... هو الحد الأقصى للألوان الذي يفضل استخدامه في الملصق الواحد .

أ. خمسة ألوان ب. أقل من ثلاثة ألوان ج. عشرة ألوان د. لون واحد فقط

١٤- إذا كان الخط الذي تستخدمه في الملصق معقدًا، فإنه ....

أ. يلفت النظر بشدة ب. يشتت الانتباه ويصعب قراءته

ج. يزيد من جودة الصورة د. يسهل على الجمهور قراءة المعلومات

١٥- عند استخدام الصور في اللوحات الإعلانية، من المهم أن تكون الصور....................

أ. غير واضحة ب. واضحة وذات جودة عالية وملائمة للموضوع

ج. لا تتناسب مع المحتوى د. بها الكثير من النصوص

١٦- يعد برنامج معالج الكلمات (Word) جزءا من حزمة برامج.........................

Microsoft 365 Google Drive Viaby Adobe Suite

١٧- يعتبر .... العيب البصري إذا أضفت محتوى قريبا جدا من أطراف المنصق .

أ. سيبدو الملصق مصمما جيدا ب. سيزيد من جودة الملصق

ج. سيبدو الملصق مزدحما وكأنه يفتقر إلى الهوامش د. سيجعل القراءة أسهل

١٨- يجب أن تتأكد من .... بخصوص جهاز الكمبيوتر الخاص بك قبل تنزيل برامج ٣٦٥ Microsoft

أ. أن يكون قديما جدا ب. أن يكون غير متصل بالإنترنت

ج. أن يكون محدثا ليتحمل البرنامج الذي سيتم تنزيله د. أن يكون خطه صغيرا جدا

١٩- عند اختيار الألوان، يجب أن تأخذ في الاعتبار ....

أ. جهاز الكمبيوتر ب. لون الخلفية ج. نوع الخط فقط د. الماوس

٢٠- في التصميم، يعتبر اختيار الخط الذي يحقق ....

أ. التعقيد ب. الغموض ج. البساطة د. الإفراط في التفاصيل

٢١- ماذا تسمى سلسلة الخطوات التي تشرح كيفية أداء مهمة ما ؟

أ. كلمة مفتاحية ب. البحث الرقمي

ج. الخوارزمية (Algorithm) د. قاعدة البيانات

٢٢- يستخدم محرك البحث .... لتحديد النتائج الأكثر صلة بموضوع بحثك .

أ. الوصفات الغذائية ب. الخوارزميات

ج. الأخطاء الإملائية د. الصور فقط

٢٣- عند حل مسألة لفظية في مادة الرياضيات، غالبا ما يتطلب الأمر............................

أ. تجاهل السؤال ب. تقسيم السؤال إلى أجزاء وحله في سلسلة من الخطوات

ج. استخدام كلمة واحدة فقط د. طلب المساعدة دون محاولة

٢٤- إذا استخدمت محرك بحث للعثور على إرشادات توصلك إلى مكان ما، فسيستخدم المحرك.................

أ. ملفاتك الشخصية ب. قاعدة بيانات الأسماء والمعلومات الموجودة في الخرائط الرقمية

ج. أسئلة الرياضيات د. وصفات الطعام

٢٥- يجب أن .... لكي تخير محرك البحث بالمهمة التي تود أن يؤديها .

أ. إغلاق جهاز الكمبيوتر ب. إدخال الكلمات المفتاحية

ج. تنظيف غرفتك د. تحضير وجبة طعام

٢٦- إذا لم تكن صياغة الكلمات المفتاحية دقيقة بما فيه الكفاية ....

أ. تكون خوارزمية المحرك دقيقة جدا ب. تنظم الغرفة بشكل أفضل

ج. قد لا تكون خوارزمية المحرك دقيقة تماما في تقديم النتائج د. تتوقف الأجهزة عن العمل

٢٧- وصفة تحضير وجبة طعام (مثل سندويش الفلافل) تعد مثالا على ....

أ. مشكلة معقدة ب. نوع من الخوارزميات

ج. نتيجة عشوائية د. عملية عشوائية غير منظمة

٢٨- يجب عليك اختيار.................................... بعناية عند محاولة جمع المعلومات

أ. لون الخلفية ب. الكلمات الصحيحة التي تبحث عنها

ج. وقت النوم د. الأثاث في الغرفة

٢٩- .... هي أول خطوة في خوارزمية تنظيف الغرفة .

أ. نظف الأرضية ب. امسح الأسطح ج. تزيين الغرفة د. نظف الغبار

٣٠- تستخدم أجهزة الكمبيوتر وتطبيقاته الخوارزميات لـ ....

أ. تنظيف الغبار ب. اترك الغرفة

ج. لأداء مهام محددة د. إرسال الرسائل غير المرغوبة

٣١- .... هي عملية كتابة خوارزميات متعددة لإنشاء برنامج كامل .

أ. الحساب ب. البرمجة (Coding) ج. التنظيف د. التخطيط

٣٢- تم ابتكار............................. باستخدام البرمجة.

أ. وصفات الطعام فقط ب. الرسوم المتحركة والأفلام وألعاب الفيديو عبر الإنترنت

ج. أقراص الفلافل د. الأثاث المنزلي

٣٣- البرمجة تساعدنا على تعلم إستراتيجية مهمة لحل..........................

أ. الألغاز العشوائية ب. وصفات الطعام

ج. المشكلات د. المتاهات غير القابلة للحل

٣٤- .... يطلق على الإرشادات والخطوات التي تخير الكمبيوتر .

أ. برامج مساعدة ب. لغة الكمبيوتر ج. خوارزميات د. الشفرة السرية

٣٥- .... الموقع الإلكتروني الذي يمكن أن يساعدك على تعلم البرمجة.

Facebook   Google Maps   Code.org   Microsoft Word

٣٦- عند حل متاهة، فإن البرمجة تتطلب التفكير في...............................

أ. مسارات عشوائية   ب. خطوات متسلسلة لاجتياز المتاهة

ج. الخروج دون اتباع خطوات   د. إغلاق جهاز الـ الكمبيوتر

٣٧- .... يعني مصطلح " "Coding

أ. القراءة   ب. البرمجة   ج. التلوين   د. الكتابة اليدوية

٣٨- عندما تستخدم أجهزة الكمبيوتر الخوارزميات، فإنها تقوم بأداء ....

أ. أي مهمة   ب. حركات عشوائية   ج. مهام محددة   د. النوم

٣٩- يجب عليك تقديم .... لبرنامج الكمبيوتر لكي يحل متاهة .

أ. صور من الإنترنت   ب. إرشادات (تعليمات) حول كيفية حلها

ج. وصفات طعام   د. ملاحظاتك الشخصية

٤٠- البرمجة هي لغة الكمبيوتر التي تمكننا من ....

أ. تدمير الألعاب   ب. ابتكار وإنشاء الألعاب والأفلام

ج. تعطيل الأجهزة   د. إرسال بريد إلكتروني فقط

٤١- النظام الأساسي الذي يعتمد عليه برنامج سكراتش هو .... بدلا من كتابة الرموز النصية الصعبة .

أ. نظام الشفرات المعقدة   ب. نظام اللبنات (Blocks)

ج. نظام المعادلات الرياضية   د. نظام القوائم المنسدلة

٤٢-.............. قسم في شاشة سكراتش وهو المكان الذي تظهر فيه نتيجة مشروعك النهائي (شاشة العرض) .

أ. منطقة المقاطع البرمجية   ب. منطقة اللبنات

ج. المنصة (Stage)   د. مكتبة الكائنات

٤٣- .... هو المصطلح الذي يطلق على مجموعة اللبنات المتصلة معا التي تعطي الأوامرللكائن(Sprite)؟

أ.الكائن(Sprite)   ب. اللبنة (Block)

ج. المقطع البرمجي (Script)   د. الأمر(Command)

٤٤- توجد أوامر الصوت في منطقة.............................

أ. المنصة   ب. المقاطع البرمجية   ج. اللبنات   د. العرض

٤٥- .... من تطبيقات البرمجة بالكتل الذي يدعم أيضًا لغات نصية مثل بايثون وجافا سكريبت .

أ. برنامج سكراتش   ب. تينكر Tynker   ج. Daisy the Dinosaur   د. بلوكلي(Blockly)

٤٦- في أي قسم من أقسام اللبنات يمكنك أن تجد لبنة "تحرك ١٠٠ خطوة " ....

أ. قسم الأحداث (الأصفر) ب. قسم الحركة (الأزرق)

ج. قسم المظهر (الأرجواني) د. قسم الصوت (الزهري)

٤٧- الكائن الافتراضي (الشخصية الأولى) الذي يظهر عند فتح برنامج سكراتش هو......................

أ. كرة القدم ب. القط الكائن (Scratch Cat) ج. الساحر د. الحصان

٤٨- .... قسم من أقسام اللبنات يحتوي على لبنة "عندما نقر فوق " والتي تمثل لبنة البدء.

أ. قسم المظهر ب. قسم الصوت ج. قسم التحكم د. قسم الأحداث

٤٩- .... هو الغرض من إضافة لبنة "تحرك ٢٠ خطوة " .

أ. تكرار الحركة مرتين ب. تحريك الكائن بمقدار ٢٠ خطوة

ج. جعل الكائن يصدر صوتا د. جعل الكائن يقول "أهلا"

٥٠- أي التطبيقات التالية يعتبر لغة برمجة مرئية مفتوحة المصدر ويمكن دمجها مع لغات أخرى مثل بايثون؟

Movie Maker بلوكليBlockly Paint Daisy the Dinosaur

٥١- .... هو أحد البرامج الشائعة في تحرير الصور والرسوم .

Google Chrome Paint Publisher Excel

٥٢- .... تسمى عملية تحديد أجزاء معينة من الصورة لاستخدامها، ثم قص باقي الأجزاء.

أ. التلوين ب. القص (Cropping) ج. المسح د. إدراج

٥٣- يمكن أن تجد أدوات الجرافيك مثل الأشكال والأيقونات في برنامج معالج الكلمات (Word) في ....

أ.قائمة ابدأ ب. شريط المهام ج. التبويب ملف (File) د. علامة التبويب إدراج (Insert)

٥٤- عند فتح برنامج الرسام، يمكنك أن تجد أدوات التحرير المتاحة في..........................

أ. محرك البحث ب. شريط القوائم (Menu bar) ومربع الأدوات (Toolbox)

ج. قائمة الإعدادات (Settings) د. برنامج(Publisher)

٥٥- يجب أن تسحب .... عند إضافة نص إلى صورة في برنامج الرسام .

أ. زر الإغلاق ب. مؤشر الفأرة إلى اليمين ج. شريط القوائم د. الصورة بأكملها

٥٦- يعد برنامج الرسام جزءا من..................................

أ. متصفحات الإنترنت ب. الألعاب الإلكترونية

ج. الملحقات (Accessories) في قائمة ابدأ د. محركات البحث

٥٧- يمكن لبرنامج معالج الكلمات (Word) أن يساعد على تصميم عناصر جرافيك مثل.................

أ. البريد الإلكتروني ب. قواعد بيانات الخرائط

ج. الأشكال والرسوم التخطيطية　　　　　د. محادثات الفيديو

٥٨- يمكنك أن تقوم بتغيير............................على الصورة باستخدام برنامج الرسام؟

أ. تغيير موضوع الصورة بالكامل　　　　　ب. تغيير حجم الصورة أو اتجاهها

ج. تغيير إعدادات الكمبيوتر　　　　　د. تغيير اسم المصمم

٥٩- لفتح برنامج الرسام، تبحث عنه في قائمة.........................

أ.أدوات(Tools)　　　　　ب. ابدأ(Start-up menu)

ج. الملفات　　　　　د. العروض التقديمية

٦٠- فن الجرافيك مجال يتعلق بـ.....................................

أ. كتابة النصوص الطويلة　　　　　ب. ابتكار وتعديل الصور والرسومات الرقمية

ج. إرسال البريد الإلكتروني　　　　　د. حل المسائل الرياضية.

أكمل الجمل التالية من الكلمات بين القوسين :

(الكتل – المنصة - الأحداث – Python – مفتوحة – المقطع البرمجي – الحركة)

١- بلوكلي هي لغة برمجة .... المصدر.
٢- يدعم تينكر لغات برمجة مثل ....
٣- تسمى شاشة العرض في سكراتش ب.........................
٤- في سكراتش الأمر " عند الضغط على العلم " يوجد في قسم ....
٥- مجموعة اللبنات المتصلة بعضها ببعض تسمى ....
٦- يستخدم سكراتش أسلوب .... بدلا من كتابة الأكواد.
٧- توجد لبة " تحرك 10 خطوات " في قسم ....

(المنطقي – المتاهة – البرمجة – Code.org - الخوارزميات – الألعاب - حل المشكلات – الكمبيوتر)

١- .... مجموعة من الخطوات المتسلسلة التي تشرح كيفية القيام بمهمة ما.
٢- .... هي كتابة خوارزميات متعددة لإنشاء برنامج كامل.
٣- موقع .... من المواقع الإلكترونية التي تساعدك على تعلم البرمجة.
٤- تتحكم الخوارزميات في حركة الشخصيات داخل ....
٥- تستخدم أجهزة .... الخوارزميات لتنفيذ المهام.
٦- الإرشادات البرمجية تساعدك في حل ....
٧- التفكير .... يساعد في حل المشكلات.
٨- إتباع خوارزميات منطقية يساعد في ....



(الكلمات المفتاحية – الخوارزمية – الفاعلية – المدخلات – واضحة – المخرجات – الدقة – المحدودية)

١. .... هي مجموعة من الخطوات المتسلسلة لحل مشكلة محددة.
٢. من خصائص الخورزميات .... وهي خطوات واضحة و غير غامضة .
٣. من خصائص الخورزميات .... و هي البيانات التي تستقبلها الخوارزمية.
٤. من خصائص الخورزميات .... وهي النتائج التي تنتج لحل الخوارزمية.
٥. تستخدم.............................. في محرك البحث لعرض النتائج المناسبة.
٦. يجب أن تكون خطوات الخوارزمية .... ليسهل حلها.
٧. من خصائص الخورزميات .... و هي خطوات قابلة للتنفيذ بسهولة.
٨. من خصائص الخورزميات .... وهي أنه يجب أن تتوقف الخوارزمية بعد عدد محدود من الخطوات.

(Microsoft 365 – Publisher – PowerPoint – الصور - Word – الهوامش – ثلاثة – سهل – الألوان – 2.5)

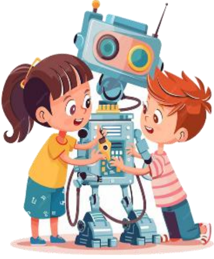
١- .... برنامج لكتابة النصوص ولتصميم الملصقات البسيطة.
٢- .... برنامج لتصميم العروض التقديمية السهلة و الممتعة من خلال مجموعة من الشرائح.
٣- .... برنامج إحترافي لتصميم الملصقات و النشرات الإعلانية بشكل منظم.
٤- .... حزمة من البرامج المتنوعة لتقديم خيارات ممتازة لتصميم الملصقات و اللوحات الإعلانية.
٥- .... مساحة فارغة حول أطراف اللوحة الإعلانية و تقدر ب٢,٥ سم .
٦- تساعد .... على إيصال رسالتك و تلفت الإنتباه في الملصق.
٧- يجب إختيار خط .... القراءة .
٨- عند تحديد الهامش عند تصميم ملصق يجب أن يكون .... سم .
٩- يفضل إستخدام أقل من .... ألوان في الملصق مع الأخذ بلون الخلفية في الإعتبار عند إختيار الألوان.
١٠- يجب استخدام .... الواضحة و الملائمة للموضوع.

(التعلم من الخطأ - المساعدة – الفرضية – إختبار الفرضية – تقسيم – التفكير المنطقي – الأجزاء)

١- يساعد .... المشكلة على إيجاد الحل بشكل أسرع .
٢- .... هي تخمين علمي يوضح سبب المشكلة.
٣- عند مواجهة مشكلة معقدة يجب طلب .... من معلمك.
٤- حل المشكلات في مجال التكنولوجيا يتطلب خطوات من ....
٥- عند تقسيم مشكلة تكنولوجية كبيرة يجب البدأ بحل .... التي تستطيع إنجازها لتتمكن من حل المشكلة.
٦- الخطة الثانية من خطوات حل المشكلات هي ....
٧- إستراتيجية .... يمكن أن نتعلم منها لماذا فشل الإختبار ؟

مراجعة الوحدة ٤

ضع علامة (✓) أمام العبارة الصحيحة وعلامة (✗) امام العبارة غير الصحيحة:



١. تبدو مشكلات تكنولوجيا المعلومات والاتصالات أسهل عندما تقسمها إلى أجزاء صغيرة. ✓
٢. الفرضية هي الحل النهائي والمؤكد لكيفية حدوث المشكلة.(✗)
٣. يجب أن تحاول دائما حل المشكلات التقنية بنفسك دون طلب المساعدة.(✗)
٤. لا يجب أن يتضمن اختيار الفرضية أي خطر على الجهاز الذي تستخدمه.(✓)
٥. المعلم مصدر للمساعدة على تنظيم وتسهيل المهام والمشكلات الكبيرة.(✓)
٦. يمكن تطبيق منهجية تقسيم المشكلات على مشكلات من العالم الواقعي وليست فقط مشكلات التكنولوجيا. (✓)
٧. عندما لا ينجح اختبار الفرضية يجب أن تشعر بالإحباط، وتتوقف عن المحاولة.(✗)
٨. إذا كان لديك مجموعة تساعدك على حل مشكلة يجب أن يحل كل شخص جزءا صغيرا من المشكلة.(✓)
٩. الفرضية هي تخمين علمي حول كيفية حدوث الأشياء، ويمكن اختبارها.(✓)
١٠. لا تحتاج إلى اتخاذ خطوات لحل المشكلات التقنية : فالحل يأتي تلقائيا.(✗)
١١. الهوامش هي المساحة الفارغة التي تترك حول أطراف الملصق.(✓)
١٢. برنامج Publisher الأداة الأفضل لتصميم الملصقات الاحترافية.(✓)
١٣. يفضل استخدام أكثر من خمسة ألوان في التصميم لجعله جذابا.(✗)
١٤. إذا اخترت خطا معقدًا ، فإنه سيساعد جمهورك على القراءة بسهولة.(✗)
١٥. يجب أن تتناسب الصور المستخدمة في الملصق مع المحتوى، وتكون بجودة عالية .(✓)
١٦. للوصول إلى حزمة ٣٦٥ Microsoft تحتاج إلى جهاز رقمي محدث.(✓)
١٧. إذا كان المحتوى قريبا جدا من الأطراف، فسيبدو الملصق جذابًا من الناحية البصرية.(✗)
١٨. برنامج معالج الكلمات (Word) يمكن استخدامه لتصميم ملصقات أيضًا.(✓)
١٩. لا تحتاج إلى الاهتمام بلون الخلفية عند اختيار لون الخط.(✗)
٢٠. يجب أن تكون الصورة غير واضحة في الملصق لتشجيع المشاهد على التركيز على النص.(✗)
٢١. تمثل الخوارزمية سلسلة من الخطوات التي تشرح كيفية أداء مهمة ما.(✓)
٢٢. تساعد الخوارزميات على تحديد نتائج محرك البحث الأقل صلة بموضوع بحثك.(✗)
٢٣. يعد اتباع وصفة طعام نوعا من الخوارزميات.(✓)
٢٤. ليست هناك حاجة لاختيار الكلمات الصحيحة عند البحث : فالمحرك سيجد النتائج دائما.(✗)
٢٥. الخوارزمية في حل مسألة الرياضيات تتطلب تقسيم السؤال إلى أجزاء.(✓)
٢٦. عند تنظيف الغرفة يمكن أن تبدأ بتنظيف الأرضية قبل إزالة الغبار عن الأسطح.(✗)
٢٧. عند إدخال كلمات مفتاحية غير دقيقة، تكون خوارزمية المحرك دقيقة جدا في جميع الحالات.(✗)
٢٨. محركات البحث تستخدم قاعدة بيانات الخرائط لتزويدك بإرشادات الوصول إلى مكان ما.(✓)
٢٩. الخوارزمية مجموعة من الإرشادات العشوائية.(✗)
٣٠. تستخدم أجهزة الكمبيوتر وتطبيقاته الخوارزميات لتزيين سطح المكتب.(✗)
٣١. البرمجة (Coding) هي عبارة عن كتابة خوارزميات متعددة لإنشاء برنامج كامل.(✓)
٣٢. الأفلام والرسوم المتحركة لم يتم ابتكارها باستخدام البرمجة.(✗)
٣٣. الخوارزميات هي أساس البرمجة، وتعد إرشادات للحاسوب.(✓)

٣٤. يمكنك ابتكار ألعاب الفيديو باستخدام الشفرة البرمجية.(✓)
٣٥. موقع Code.org مثال لمواقع تساعدك على تعلم البرمجة.(✓)
٣٦. لا يمكن استخدام البرمجة لحل المتاهات أو المشكلات التي تتطلب خطوات متسلسلة.(✗)
٣٧. عند حل مسألة في مادة الرياضيات فإنك تستخدم الخوارزميات.(✓)
٣٨. عندما تبرمج فإنك تقدم إرشادات مفصلة لبرنامج الكمبيوتر.(✓)
٣٩. البرمجة لا تساعدنا على التفكير بشكل منطقي لحل المشكلات.(✗)
٤٠. البرمجة هي لغة صعبة جدا، ولا يمكن للأطفال تعلمها.(✗)
٤١. سكراتش يستخدم البرمجة النصية، مثل بايثون.(✗)
٤٢. اللبنات في سكراتش تساعد الطالب على البرمجة دون كتابة أكواد.(✓)
٤٣. يمكن للكائن في سكراتش أن يتحرك ويتكلم ويصدر أصواتا.(✓)
٤٤. لا يمكن تغيير مظهر الكائن في سكراتش.(✗)
٤٥. لا يدعم Tynker لغة JavaScript.(✗)
٤٦. منطقة اللبنات تحتوي على الأوامر الجاهزة.(✓)
٤٧. المنصة هي المنطقة التي تبني فيها اللبنات البرمجية.(✗)
٤٨. لا يمكن إضافة أصوات جديدة في سكراتش .(✗)
٤٩. يمكن تشغيل مشروع سكراتش بالنقر على العلم الأخضر. (✓)
٥٠. سكراتش مناسب لتعلم البرمجة للأطفال.(✓)
٥١. يستخدم برنامج الرسام لابتكار الرسومات وتحرير الصور.(✓)
٥٢. تسمى عملية تحديد أجزاء معينة من الصورة لقص باقي الأجزاء بـ "القص " (Cropping). (✓)
٥٣. لا يمكن استخدام معالج الكلمات (Word) لإضافة عناصر جرافيك، مثل الأشكال.(✗)
٥٤. لإضافة نص إلى الصورة في برنامج الرسام، يجب أن تتكون مساحة بيضاء لكتابة النص.(✓)
٥٥. البرامج الشائعة لتحرير الصور والرسوم موجودة فقط على الهواتف المحمولة.(✗)
٥٦. يمكنك تغيير حجم الصورة أو اتجاهها باستخدام برنامج الرسام.(✓)
٥٧. يمكن الوصول إلى أدوات تصميم الجرافيك في Word من علامة التبويب "إدراج " (Insert).(✓)
٥٨. عند فتح برنامج الرسام ستجد الأدوات المتاحة في شريط القوائم ومربع الأدوات.(✓)
٥٩. الخوارزميات هي الأدوات الرئيسية في برنامج الرسام.(✗)
٦٠. لا يمكن تعبئة الألوان باستخدام الخيارات المخصصة في برنامج الرسام.(✓)

اختر الإجابة الصحيحة من بين الاختيارات التالية:

١- التخمين العلمي حول كيفية حدوث مشكلة ما يسمى...............................

أ. الحل النهائي | ب. التجربة | ج. الفرضية | د. المشكلة الجزئية

٢- عندما تكون مشكلة التكنولوجيا معقدة جدا، فإن أفضل إستراتيجية لحلها هي.......................

أ. تجاهلها والبحث عن مشكلة أخر | ب. تقسيمها إلى أجزاء صغيرة وحلها تدريجيا

ج. البدء بحلها دون تفكير د. طلب المساعدة من أي شخص عشوائي

٣- الهدف من اختبار الفرضية هو.................................

أ. إثبات أنك كنت محقا دائما ب. تعريض الجهاز للخطر ج. تضخيم حجم المشكلة

د. معرفة إذا كانت الفرضية لم تنجح للتعلم من الخطأ

٤- عندما يكون لدينا مهمة كبيرة في البداية، لكي نجعلها أسهل ....

أ. نتركها كما هي ب. نقسمها إلى عدة مهام صغيرة

ج. نطلب من شخص آخر حلها بالكامل د. تشتت الانتباه عنها.

٥- إذا لم ينجح اختبارك للفرضية، يجب أن تتعلم ....

أ. عدم بناء فرضيات مرة أخرى ب. أنك لا تستطيع حل المشكلات

ج. ما الخطأ الذي حدث ؟ وكيف يساعدك ذلك على بناء فرضية أفضل ؟ د. أن المشكلة غير قابلة للحل.

٦- .... هو الإجراء الذي يجب تجنبه عند اختبار فرضيتك.

أ. بناء فرضية جديدة ب. تطبيق أي اختبار قد يعرض الجهاز للخطر

ج. تقسيم المشكلة د. طلب المساعدة من المعلم

٧- في مهمة تنظيم رحلة، تحديد وجهة الرحلة يمثل ....

أ. الفرضية ب. المشكلة الكبرى

ج. جزءا صغيرا ومقسما من المشكلة د. الخطوة النهائية

٨- يجب عليك .... عند مواجهة مشكلة معقدة في التكنولوجيا .

أ. محاولة حلها بنفسك مك فقط ب. طلب المساعدة من المعلم أو المتخص أو المتخصصين

ج. الاستسلام للمشكلة د. اللعب على الكمبيوتر

٩- عندما تعمل مجموعة من الأشخاص على حل مشكلة كبيرة، كيف يمكن تنظيم العمل ؟

أ. يعمل الجميع على الجزء نفسه ب. تخصيص جزء صغير لكل فرد ليحله

ج. لا يشارك أحداً د. يقوم وم شخص واحد بحل كل شيء

١٠- حل المشكلات يتطلب ....

أ. العشوائية ب. اتخاذ خطوات للتفكيرفيها و حلها

ج. إضاعة الوقت د. قراءة الروايات

١١- .... هو الأداة التي تعتبر الأفضل لتصميم ملصق أو لوحة إعلانية رقمية .

أ. معالج الكلمات (Word) ب. برنامج العروض التقديمية (PowerPoint)

ج. برنامج النشر المكتبي (Publisher) د. تطبيق الهاتف المحمول

١٢- .... هي المساحة الفارغة التي تترك حول أطراف الملصق .

أ. الخلفية　　ب. الألوان　　ج. الهامش　　د. نوع الخط

١٣- .... هو الحد الأقصى للألوان الذي يفضل استخدامه في الملصق الواحد .

أ. خمسة ألوان　　ب. أقل من ثلاثة ألوان　　ج. عشرة ألوان　　د. لون واحد فقط

١٤- إذا كان الخط الذي تستخدمه في الملصق معقدًا، فإنه ....

أ. يلفت النظر بشدة　　ب. يشتت الانتباه ويصعب قراءته

ج. يزيد من جودة الصورة　　د. يسهل على الجمهور قراءة المعلومات

١٥- عند استخدام الصور في اللوحات الإعلانية، من المهم أن تكون الصور....................

أ. غير واضحة　　ب. واضحة وذات جودة عالية وملائمة للموضوع

ج. لا تتناسب مع المحتوى　　د. بها الكثير من النصوص

١٦- يعد برنامج معالج الكلمات (Word) جزءا من حزمة برامج..........................

Microsoft 365　　Google Drive　　Viaby　　Adobe Suite

١٧- يعتبر .... العيب البصري إذا أضفت محتوى قريبا جدا من أطراف المنصق .

أ. سيبدو الملصق مصمما جيدا　　ب. سيزيد من جودة الملصق

ج. سيبدو الملصق مزدحما وكأنه يفتقر إلى الهوامش　　د. سيجعل القراءة أسهل

١٨- يجب أن تتأكد من .... بخصوص جهاز الكمبيوتر الخاص بك قبل تنزيل برامج ٣٦٥ Microsoft

أ. أن يكون قديما جدا　　ب. أن يكون غير متصل بالإنترنت

ج. أن يكون محدثا ليتحمل البرنامج الذي سيتم تنزيله　　د. أن يكون خطه صغيرا جدا

١٩- عند اختيار الألوان، يجب أن تأخذ في الاعتبار ....

أ. جهاز الكمبيوتر　　ب. لون الخلفية　　ج. نوع الخط فقط　　د. الماوس

٢٠- في التصميم، يعتبر اختيار الخط الذي يحقق ....

أ. التعقيد　　ب. الغموض　　ج. البساطة　　د. الإفراط في التفاصيل

٢١- ماذا تسمى سلسلة الخطوات التي تشرح كيفية أداء مهمة ما ؟

أ. كلمة مفتاحية　　ب. البحث الرقمي

ج. الخوارزمية (Algorithm)　　د. قاعدة البيانات

٢٢- يستخدم محرك البحث .... لتحديد النتائج الأكثر صلة بموضوع بحثك .

أ. الوصفات الغذائية　　ب. الخوارزميات

ج. الأخطاء الإملائية　　د. الصور فقط

٢٣- عند حل مسألة لفظية في مادة الرياضيات، غالبا ما يتطلب الأمر.........................

أ. تجاهل السؤال ب. تقسيم السؤال إلى أجزاء وحله في سلسلة من الخطوات

ج. استخدام كلمة واحدة فقط د. طلب المساعدة دون محاولة

٢٤- إذا استخدمت محرك بحث للعثور على إرشادات توصلك إلى مكان ما، فسيستخدم المحرك.................

أ. ملفاتك الشخصية ب. قاعدة بيانات الأسماء والمعلومات الموجودة في الخرائط الرقمية

ج. أسئلة الرياضيات د. وصفات الطعام

٢٥- يجب أن .... لكي تخير محرك البحث بالمهمة التي تود أن يؤديها .

أ. إغلاق جهاز الكمبيوتر ب. إدخال الكلمات المفتاحية

ج. تنظيف غرفتك د. تحضير وجبة طعام

٢٦- إذا لم تكن صياغة الكلمات المفتاحية دقيقة بما فيه الكفاية ....

أ. تكون خوارزمية المحرك دقيقة جدا ب. تنظم الغرفة بشكل أفضل

ج. قد لا تكون خوارزمية المحرك دقيقة تماما في تقديم النتائج د. تتوقف الأجهزة عن العمل

٢٧- وصفة تحضير وجبة طعام (مثل سندويش الفلافل) تعد مثالا على ....

أ. مشكلة معقدة ب. نوع من الخوارزميات

ج. نتيجة عشوائية د. عملية عشوائية غير منظمة

٢٨- يجب عليك اختيار................................. بعناية عند محاولة جمع المعلومات

أ. لون الخلفية ب. الكلمات الصحيحة التي تبحث عنها

ج. وقت النوم د. الأثاث في الغرفة

٢٩- .... هي أول خطوة في خوارزمية تنظيف الغرفة .

أ. نظف الأرضية ب. امسح الأسطح ج. تزيين الغرفة د. نظف الغبار

٣٠- تستخدم أجهزة الكمبيوتر وتطبيقاته الخوارزميات لـ ....

أ. تنظيف الغبار ب. اترك الغرفة

ج. لأداء مهام محددة د. إرسال الرسائل غير المرغوبة

٣١- .... هي عملية كتابة خوارزميات متعددة لإنشاء برنامج كامل .

أ. الحساب ب. البرمجة (Coding) ج. التنظيف د. التخطيط

٣٢- تم ابتكار........................... باستخدام البرمجة.

أ. وصفات الطعام فقط ب. الرسوم المتحركة والأفلام وألعاب الفيديو عبر الإنترنت

ج. أقراص الفلافل د. الأثاث المنزلي

٣٣- البرمجة تساعدنا على تعلم إستراتيجية مهمة لحل.........................

أ. الألغاز العشوائية ب. وصفات الطعام

ج. المشكلات د. المتاهات غير القابلة للحل

٣٤- .... يطلق على الإرشادات والخطوات التي تخبر الكمبيوتر .

أ. برامج مساعدة ب. لغة الكمبيوتر ج. خوارزميات د. الشفرة السرية

٣٥- .... الموقع الإلكتروني الذي يمكن أن يساعدك على تعلم البرمجة.

Facebook Google Maps Code.org Microsoft Word

٣٦- عند حل متاهة، فإن البرمجة تتطلب التفكير في.............................

أ. مسارات عشوائية ب. خطوات متسلسلة لاجتياز المتاهة

ج. الخروج دون اتباع خطوات د. إغلاق جهاز الـ الكمبيوتر

٣٧- .... يعني مصطلح " "Coding

أ. القراءة ب. البرمجة ج. التلوين د. الكتابة اليدوية

٣٨- عندما تستخدم أجهزة الكمبيوتر الخوارزميات، فإنها تقوم بأداء ....

أ. أي مهمة ب. حركات عشوائية ج. مهام محددة د. النوم

٣٩- يجب عليك تقديم .... لبرنامج الكمبيوتر لكي يحل متاهة .

أ. صور من الإنترنت ب. إرشادات (تعليمات) حول كيفية حلها

ج. وصفات طعام د. ملاحظاتك الشخصية

٤٠- البرمجة هي لغة الكمبيوتر التي تمكننا من ....

أ. تدمير الألعاب ب. ابتكار وإنشاء الألعاب والأفلام

ج. تعطيل الأجهزة د. إرسال بريد إلكتروني فقط

٤١- النظام الأساسي الذي يعتمد عليه برنامج سكراتش هو .... بدلا من كتابة الرموز النصية الصعبة .

أ. نظام الشفرات المعقدة ب. نظام اللبنات (Blocks)

ج. نظام المعادلات الرياضية د. نظام القوائم المنسدلة

٤٢-............. قسم في شاشة سكراتش وهو المكان الذي تظهر فيه نتيجة مشروعك النهائي (شاشة العرض) .

أ. منطقة المقاطع البرمجية ب. منطقة اللبنات

ج. المنصة (Stage) د. مكتبة الكائنات

٤٣- .... هو المصطلح الذي يطلق على مجموعة اللبنات المتصلة معا التي تعطي الأوامرللكائن(Sprite)؟

أ.الكائن(Sprite) ب. اللبنة (Block)

ج. المقطع البرمجي (Script)   د. الأمر(Command)

٤٤- توجد أوامر الصوت في منطقة..............................

أ. المنصة   ب. المقاطع البرمجية   ج. اللبنات   د. العرض

٤٥- .... من تطبيقات البرمجة بالكتل الذي يدعم أيضًا لغات نصية مثل بايثون وجافا سكريبت .

أ. برنامج سكراتش   ب. تينكر Tynker   ج. Daisy the Dinosaur   د. بلوكلي(Blockly)

٤٦- في أي قسم من أقسام اللبنات يمكنك أن تجد لبنة "تحرك ١٠٠ خطوة " ....

أ. قسم الأحداث (الأصفر)   ب. قسم الحركة (الأزرق)

ج. قسم المظهر (الأرجواني)   د. قسم الصوت (الزهري)

٤٧- الكائن الافتراضي (الشخصية الأولى) الذي يظهر عند فتح برنامج سكراتش هو.......................

أ. كرة القدم   ب. القط الكائن (Scratch Cat)   ج. الساحر   د. الحصان

٤٨- .... قسم من أقسام اللبنات يحتوي على لبنة "عندما نقر فوق " والتي تمثل لبنة البدء.

أ. قسم المظهر   ب. قسم الصوت   ج. قسم التحكم   د. قسم الأحداث

٤٩- .... هو الغرض من إضافة لبنة "تحرك ٢٠ خطوة " .

أ. تكرار الحركة مرتين   ب. تحريك الكائن بمقدار ٢٠ خطوة

ج. جعل الكائن يصدر صوتا   د. جعل الكائن يقول "أهلا"

٥٠- أي التطبيقات التالية يعتبر لغة برمجة مرئية مفتوحة المصدر ويمكن دمجها مع لغات أخرى مثل بايثون؟

Movie Maker   بلوكليBlockly   Paint   Daisy the Dinosaur

٥١- .... هو أحد البرامج الشائعة في تحرير الصور والرسوم .

Google Chrome   Paint   Publisher   Excel

٥٢- .... تسمى عملية تحديد أجزاء معينة من الصورة لاستخدامها، ثم قص باقي الأجزاء.

أ. التلوين   ب. القص (Cropping)   ج. المسح   د. إدراج

٥٣- يمكن أن تجد أدوات الجرافيك مثل الأشكال والأيقونات في برنامج معالج الكلمات (Word) في ....

أ.قائمة ابدأ   ب. شريط المهام   ج. التبويب ملف (File)   د. علامة التبويب إدراج (Insert)

٥٤- عند فتح برنامج الرسام، يمكنك أن تجد أدوات التحرير المتاحة في..........................

أ. محرك البحث   ب. شريط القوائم (Menu bar) ومربع الأدوات (Toolbox)

ج. قائمة الإعدادات (Settings)   د. برنامج(Publisher)

٥٥- يجب أن تسحب .... عند إضافة نص إلى صورة في برنامج الرسام .

أ. زر الإغلاق   ب. مؤشر الفأرة إلى اليمين   ج. شريط القوائم   د. الصورة بأكملها

٥٦- يعد برنامج الرسام جزءا من.................................

أ. متصفحات الإنترنت
ب. الألعاب الإلكترونية
ج. الملحقات (Accessories) في قائمة ابدأ
د. محركات البحث

٥٧- يمكن لبرنامج معالج الكلمات (Word) أن يساعد على تصميم عناصر جرافيك مثل..................

أ. البريد الإلكتروني
ب. قواعد بيانات الخرائط
ج. الأشكال والرسوم التخطيطية
د. محادثات الفيديو

٥٨- يمكنك أن تقوم بتغيير..............................على الصورة باستخدام برنامج الرسام؟

أ. تغيير موضوع الصورة بالكامل
ب. تغيير حجم الصورة أو اتجاهها
ج. تغيير إعدادات الكمبيوتر
د. تغيير اسم المصمم

٥٩- لفتح برنامج الرسام، تبحث عنه في قائمة..........................

أ.أدوات(Tools)
ب. ابدأ(Start-up menu)
ج. الملفات
د. العروض التقديمية

٦٠- فن الجرافيك مجال يتعلق بـ....................................

أ. كتابة النصوص الطويلة
ب. ابتكار وتعديل الصور والرسومات الرقمية
ج. إرسال البريد الإلكتروني
د. حل المسائل الرياضية.

أكمل الجمل التالية من الكلمات بين القوسين :

(الكتل – المنصة - الأحداث – Python – مفتوحة – المقطع البرمجي – الحركة)

١- بلوكلي هي لغة برمجة .... مفتوحة.......... المصدر.
٢- يدعم تينكر لغات برمجة مثل ....Python ....
٣- تسمى شاشة العرض في سكراتش ب.......المنصة........
٤- في سكراتش الأمر " عند الضغط على العلم " يوجد في قسم .... الأحداث......
٥- مجموعة اللبنات المتصلة بعضها ببعض تسمى ..... المقطع البرمجي........
٦- يستخدم سكراتش أسلوب .... الكتل....... بدلا من كتابة الأكواد.
٧- توجد لبة " تحرك 10 خطوات " في قسم ..... الحركة.........



(المنطقي – المتاهة – البرمجة – Code.org - الخوارزميات – الألعاب - حل المشكلات – الكمبيوتر)

١- .... الخوارزميات... مجموعة من الخطوات المتسلسة التي تشرح كيفية القيام بمهمة ما.
٢- .... البرمجة.... هي كتابة خوارزميات متعددة لإنشاء برنامج كامل.
٣- موقع ....Code.org ...... من المواقع الإلكترونية التي تساعدك على تعلم البرمجة.
٤- تتحكم الخوارزميات في حركة الشخصيات داخل ...... الألعاب....
٥- تستخدم أجهزة ..... الكمبيوتر...... الخوارزميات لتنفيذ المهام.
٦- الإرشادات البرمجية تساعدك في حل .... المتاهة.........
٧- التفكير .... المنطقي.. يساعد في حل المشكلات.
٨- إتباع خوارزميات منطقية يساعد في .... حل المشكلات................

(الكلمات المفتاحية – الخوارزمية – الفاعلية – المدخلات – واضحة – المخرجات – الدقة – المحدودية)

١. .... الخوارزمية..... هي مجموعة من الخطوات المتسلسلة لحل مشكلة محددة.
٢. من خصائص الخورزميات ..... الدقة............ وهي خطوات واضحة و غير غامضة .
٣. من خصائص الخورزميات ...... المدخلات...... و هي البيانات التي تستقبلها الخوارزمية.
٤. من خصائص الخورزميات .... المخرجات... وهي النتائج التي تنتج لحل الخوارزمية.
٥. تستخدم....... الكلمات المفتاحية.........في محرك البحث لعرض النتائج المناسبة.
٦. يجب أن تكون خطوات الخوارزمية ...... واضحة......... ليسهل حلها.
٧. من خصائص الخورزميات .... الفاعلية........ و هي خطوات قابلة للتنفيذ بسهولة.
٨. من خصائص الخورزميات ...... المحدودية........... وهي أنه يجب أن تتوقف الخوارزمية بعد عدد محدود من الخطوات.

(Microsoft 365 – Publisher – PowerPoint – الصور - Word – الهوامش – ثلاثة – سهل – الألوان – 2.5)

١- ....Word .... برنامج لكتابة النصوص ولتصميم الملصقات البسيطة.
٢- ......PowerPoint .... برنامج لتصميم العروض التقديمية السهلة و الممتعة من خلال مجموعة من الشرائح.
٣- ....Publisher ...... برنامج إحترافي لتصميم الملصقات و النشرات الإعلانية بشكل منظم.
٤- ....Microsoft 365....... حزمة من البرامج المتنوعة لتقديم خيارات ممتازة لتصميم الملصقات و اللوحات الإعلانية.
٥- ... الهوامش........ مساحة فارغة حول أطراف اللوحة الإعلانية و تقدر ب٢,٥ سم .
٦- تساعد .... الألوان....... على إيصال رسالتك و تلفت الإنتباه في الملصق.
٧- يجب إختيار خط .... سهل... القراءة .
٨- عند تحديد الهامش عند تصميم ملصق يجب أن يكون ...2.5 .... سم .
٩- يفضل إستخدام أقل من .... ثلاثة..... ألوان في الملصق مع الأخذ بلون الخلفية في الإعتبار عند إختيار الألوان.
١٠- يجب استخدام ..... الصور........ الواضحة و الملائمة للموضوع.

(التعلم من الخطأ - المساعدة – الفرضية – إختبار الفرضية – تقسيم – التفكير المنطقي – الأجزاء)

١- يساعد ...... تقسيم........ المشكلة على إيجاد الحل بشكل أسرع .
٢- .... الفرضية......... هي تخمين علمي يوضح سبب المشكلة.
٣- عند مواجهة مشكلة معقدة يجب طلب .... المساعدة..... من معلمك.
٤- حل المشكلات في مجال التكنولوجيا يتطلب خطوات من .... التفكير المنطقي.............
٥- عند تقسيم مشكلة تكنولوجية كبيرة يجب البدأ بحل .... الأجزاء............ التي تستطيع إنجازها لتتمكن من حل المشكلة.
٦- الخطة الثانية من خطوات حل المشكلات هي ...... إختبار الفرضية........
٧- إستراتيجية .... التعلم من الخطأ.......... يمكن أن نتعلم منها لماذا فشل الإختبار ؟



المراجعة رقم (3)

الترم الثانى







ضع علامة (√) أو (X) أمام العبارات التالية:-

١. يمكن استخدام الأدوات الرقمية لإيجاد حلول للمشكلات اليومية. (   )
٢. حجز تذاكر الطائرة لا يمكن أن يتم عبر الإنترنت. (   )
٣. سهلت الأدوات الرقمية عملية حجز تذاكر زيارة المتحف. (   )
٤. المعلومات أصبحت أكثر صعوبة في الحصول عليها بسبب الإنترنت. (   )
٥. الأدوات الرقمية تسهل علينا إنجاز المهام اليومية. (   )
٦. التكنولوجيا تضر الناس دائماً ولا تفيدهم. (   )
٧. البصمة الرقمية هي كل ما تفعلة عبر الانترنت، ويجب أن تكون بصمة إيجابية. (   )
٨. إذا رفعت فيديو من تصميمك على الانترنت، فمن حقك أن تطلب حماية ضد القرصنة. (   )
٩. القرصنة تعني أن تقوم بنسخ محتوى شخص آخر بهدف مشاركة أو بيعه. (   )
١٠. من مسؤوليتك أن تتأكد أن المحتوى الذي تشاهده لا يسبب لك التوتر. (   )
١١. الأشياء التي تفعلها على الإنترنت وتترك أثراً تسمى البصمة الرقمية. (   )
١٢. احترام حقوق الملكية الفكرية هي أحد أهم المسؤوليات تجاه المحتوى على الانترنت. (   )
١٣. الاتصال المتزامن يحدث في الوقت الفعلي ويتطلب استجابة فورية. (   )
١٤. لا يمكن استخدام البريد الإلكتروني للتواصل مع المعلم. (   )
١٥. يمكن استخدام متصفحات الإنترنت مثل Google Chrome للوصول إلى غرفة الدردشة. (   )
١٦. يُعد البريد الإلكتروني مثلاً على الاتصال غير المتزامن. (   )
١٧. لا يمكن لتطبيق الهاتف المحمول أن يتيح لك الوصول إلى محادثات الفديو. (   )
١٨. المراسلة الفورية تعد من أدوات الاتصال الغير المتزامن (   )
١٩. يجب أن تحتوي رسالة البريد الإلكتروني على عبارات تحية وختم مهذبة. (   )
٢٠. من المهم إغلاق صوت الميكرفون عند عدم التحدث في محادثات الفيديو. (   )
٢١. البريد الإلكتروني مناسب لمراسلة معلمك أو مدير مدرستك. (   )
٢٢. يمكنك أن تترك الكاميرا مفتوحة في محادثات الفيديو حتى لو كنت لا ترتدي ملابس مناسبة. (   )
٢٣. يمكنك استخدام الرموز والصور في رسائل المراسلة الفورية. (   )
٢٤. في غرف الدردشة تكون رسالتك خاصة ولا يراها إلا المرسل إليه (   )
٢٥. يحتوي بنك المعرفة المصري على مصادر باللغة الإنجليزية فقط. (   )



٢٦. Vlaby هي منصة تسمح للتعلم بإجراء تجارب عملية في بيئة تفاعلية. ( )
٢٧. المصادر الموثوقة عبر الإنترنت لا تُعد مهمة للبحث وجمع البيانات. ( )
٢٨. يُعد البريد الإلكتروني مثالاً على الاتصال غير المتزامن. ( )
٢٩. يمكن للتعلم استخدام منصة Edmodo للتواصل مع معلميهم ونشر مهامهم الدراسية. ( )
٣٠. التعلم عبر الإنترنت يقتصر على قراءة المقالات المكتوبة فقط. ( )
٣١. يجب أن تبدأ ببحث الرقمي بالتخطيط للموضوع والتركيز. ( )
٣٢. المصادر الموثوقة هي تلك التي تقدم معلومات مكتوبة باحترافية وخالية من الأخطاء الإملائية. ( )
٣٣. الخاتمة في التقرير تعرض موضوع التقرير بالتفصيل. ( )
٣٤. المصادر التي تجدها في المدونات (Blogs) دائماً موثوقة ويمكن الاعتماد عليها. ( )
٣٥. الفقرات الداعمة في التقرير هي التي تقدم المعلومات والبيانات التي تم جمعها. ( )
٣٦. يجب أن تهتم بالبحث، عن المصادر النصية فقط، ولا تهتم بالاستجابات الصوتية. ( )
٣٧. بعد الانتهاء من البحث ، يجب أن تستخدم مخططاً لتنظيم ملاحظات بطريقة منطقية. ( )
٣٨. عندما تجد معلومة ، يجب أن تسأل نفسك: هل هي موثوقة أم لا ؟. ( )
٣٩. لا داعي لذكر المصدر في تقريرك ، فالمعلومات ملك للجميع. ( )
٤٠. يمكنك استشارة والديك أو معلمك حول المصادر الموثوقة للبحث. ( )
٤١. طباعة التقرير هي أول خطوة يجب القيام بها قبل إجراء أي بحث رقمي. ( )
٤٢. يمكن أن يتضمن البحث الرقمي مصادر غير نصية ( )
٤٣- تبدو مشكلات تكنولوجيا المعلومات والاتصالات أسهل عندما تقوم بتقسيمها إلى أجزاء صغيرة. ( )
٤٤- المعلم هو مصدر للمساعدة في تنظيم وتسهيل المهام والمشكلات الكبيرة. ( )
٤٥- يجب أن تحاول دائماً حل المشكلات التقنية بنفسك دون طلب المساعدة. ( )
٤٦- إذا كان لديك مجموعة تساعدك في حل المشكلات، يجب أن يحل كل شخص جزءاً صغيراً من المشكلة. ( )
٤٧- الفرضية هي تخمين علمي حول كيفية حدوث الأشياء، ويمكن اختبارها. ( )
٤٨- لا تحتاج إلى اتخاذ خطوات لحل المشكلات التقنية، فالحل يأتي تلقائياً. ( )



٤٩. الهوامش هي المساحة الفارغة التي تُترك حول أطراف الملحق. (   )

٥٠. برنامج Publisher هو الأداة الفضل لتصميم الملصقات الاحترافية (   )

٥١. يفضل استخدام أكثر من خمسة ألوان في التصميم لجملة جذابةً. (   )

٥٢. برنامج معالج الكلمات (Word) يمكن استخدامه لتصميم ملصقات أيضاً. (   )

٥٣. لا تحتاج إلى الاهتمام بلون الخلفية عند اختيار لون الخط. (   )

٥٤. يجب أن تكون الصورة غير واضحة في الملحق لتشجيع المشاهد على التركيز على النص. (   )





أختر الإجابـــة الصحيحـــة:

١ -أي من هذه الخيارات يعتبر أداة رقمية؟

أ- كتاب ورقي.
ب- قلم رصاص.
ج- تطبيق على هاتف ذكي.
د- مجلة ورقية.

٢ -أحد هذه الأمثلة يوضح كيف سهلت التكنولوجيا السفر.

أ- الذهاب إلى المكتبة.
ب- حجز تذاكر الطائرات عبر الانترنت.
ج- اللعب في الحديقة.
د- الرسم على الورق

٣- ماذا يعني استخدام الإنترنت بأمان ؟

أ- استخدام كلمة مرور ضعيفة.
ب- زيارة أي موقع عشوائي.
ج- استخدام برامج مُحدثة وكلمات مرور قوية.
د- تضع الوقت.

٤- هي قدرتك على استخدام التكنولوجيا بطريقة أخلاقية ومسؤولة وأمنة.

أ- المكتبة الرقمية.
ب- الأدوات الرقمية.
ج- المواطنة الرقمية.
د- الساعة الرقمية.

٥ -ما هي الأداة الزمنية لإجراء محادثات فيديو ؟

أ- مسجل صوت فقط.
ب- جهاز مزود بكاميرا وميكرفون.
ج- جهاز فاكس .
د- قلم وورقة.

٦ -تُعد المراسلة الفورية مثلاً على..................

أ- الاتصال غير المتزامن.
ب- الاتصال المتزامن.
ج- البريد الالكتروني الرسمي.
د- المراسلات البطيئة.

٧-ما الإجراء الذي يجب أن تتخذه إذا رغبت في الانضمام إلى محادثة فيديو؟

أ- الدخول مباشرة.
ب- مفاجأة الفرقة.
ج- النقر على الرابط والانتظار حتى يتم السماح لك بالدخول.
د- إغلاق الكاميرا مباشرة.



٨- أين يتم وضع عنوان البريد الإلكتروني للشخص الذي ترسل له الرسالة ؟

أ- في سطر الموضوع. ب- في خانة CC.

ج- في خانة To. د- فى نهاية الرسالة

٩- أي من المنصات التالية تُعد مثالً على بيئات التعلم عبر الانترنت ؟

أ- Paint ب- E-mail .

ج.- Edmodo د- what's APP .

١٠- ما هو الغرض من استخدام مصمم الخرائط التفاعلي(Interactive Mapmaker) ؟

أ. مشاهدة الأفلام الترفيهية. ب. إجراء مكالمات فيديو.

ج. رسم الخرائط عبر الإنترنت والبحث باستخدام البيانات. د. تحميل واجبات الرياضيات.

١١- ما هي أول خطوة يجب القيام بها قبل إجراء أي بحث رقمي ؟

أ- البدء مباشرة في البحث. ب- التخطيط وتحديد الموضوع والتركيز.

ج- طباعة التقارير. د- كتابة الخاتمة.

١٢- المعلومات التي تجدها في مواقع التواصل الاجتماعي تُعتبر مصادر......

أ- موثوقة. ب- دقيقة.

ج- غير موثوقة. د- احترافية.

١٣- يجب أن تكون المصادر الموثوقة مكتوبة بطريقة......

أ- عادية وبها أخطاء. ب- احترافية وبنائية وبدون أخطاء.

ج- غير رسمية . د- غير واضحة.

١٤- ما الذي يجب أن يتم التركيز عليه عند كتابة التقرير؟..........................

أ- نتائج البحث النهائية. ب- عرض موضوع التقرير باختصار.

ج- المصادر غير الموثوقة د- الخاتمة النهائية.

١٥- التخمين العلمي حول حدوث مشكلة ما يسعى......

أ- الحل النهائي - ب- التجربة - ج- الفرضية - د- المشكلة الجزئية



١٦- عندما يكون لدينا مهمة كبيرة في البداية، كيف نجعلها أسهل؟

أ- نتركها كما هي - ب- نقسمها إلى عدة مهام صغيرة

- ج- نطلب من شخص آخر حلها بالكامل - د- نشتت الانتباه عنها

١٧- ما هي أفضل أداة لتصميم ملصق أو لوحة إعلانية رقمية؟

أ- معالج الكلمات - (Word) ب- برنامج العروض التقديمية(PowerPoint)

ج- برنامج النشر المكتبي -Publisher د- تطبيق الهاتف المحمول

١٨- يُعد برنامج معالجة الكلمات (Word) جزءاً من حزمة برنامج......

أ -Google Drive ب-Microsoft 365

ج -Adobe Suite -د-Vlaby





❑ ضع علامة (√) أو (X) أمام العبارات التالية:-

١. يمكن استخدام الأدوات الرقمية لإيجاد حلول للمشكلات اليومية. (√)
٢. حجز تذاكر الطائرة لا يمكن أن يتم عبر الإنترنت. (X)
٣. سهلت الأدوات الرقمية عملية حجز تذاكر زيارة المتحف. (√)
٤. المعلومات أصبحت أكثر صعوبة في الحصول عليها بسبب الإنترنت. (X)
٥. الأدوات الرقمية تسهل علينا إنجاز المهام اليومية. (√)
٦. التكنولوجيا تضر الناس دائماً ولا تفيدهم. (X)
٧. البصمة الرقمية هي كل ما تفعلة عبر الانترنت، ويجب أن تكون بصمة إيجابية. (√)
٨. إذا رفعت فيديو من تصميمك على الانترنت، فمن حقك أن تطلب حماية ضد القرصنة. (√)
٩. القرصنة تعني أن تقوم بنسخ محتوى شخص آخر بهدف مشاركة أو بيعه. (√)
١٠. من مسؤوليتك أن تتأكد أن المحتوى الذي تشاهده لا يسبب لك التوتر. (√)
١١. الأشياء التي تفعلها على الإنترنت وتترك أثراً تسمى البصمة الرقمية. (√)
١٢. احترام حقوق الملكية الفكرية هي أحد أهم المسؤوليات تجاه المحتوى على الانترنت. (√)
١٣. الاتصال المتزامن يحدث في الوقت الفعلي ويتطلب استجابة فورية. (√)
١٤. لا يمكن استخدام البريد الإلكتروني للتواصل مع المعلم. (X)
١٥. يمكن استخدام متصفحات الإنترنت مثل Google Chrome للوصول إلى غرفة الدردشة. (√)
١٦. يُعد البريد الإلكتروني مثلاً على الاتصال غير المتزامن. (√)
١٧. لا يمكن لتطبيق الهاتف المحمول أن يتيح لك الوصول إلى محادثات الفديو. (X)
١٨. المراسلة الفورية تعد من أدوات الاتصال الغير المتزامن (X)
١٩. يجب أن تحتوي رسالة البريد الإلكتروني على عبارات تحية وختم مهذبة. (√)
٢٠. من المهم إغلاق صوت الميكرفون عند عدم التحدث في محادثات الفيديو. (√)
٢١. البريد الإلكتروني مناسب لمراسلة معلمك أو مدير مدرستك. (√)
٢٢. يمكنك أن تترك الكاميرا مفتوحة في محادثات الفيديو حتى لو كنت لا ترتدي ملابس مناسبة. (X)
٢٣. يمكنك استخدام الرموز والصور في رسائل المراسلة الفورية. (√)
٢٤. في غرف الدردشة تكون رسالتك خاصة ولا يراها إلا المرسل إليه (X)
٢٥. يحتوي بنك المعرفة المصري على مصادر باللغة الإنجليزية فقط. (X)

اعداد جروب فريق اصدقاء الكمبيوتر ا فاتن أحمد

اعداد جروب فريق اصدقاء الكمبيوتر ا فاتن أحمد



٢٦. Vlaby هي منصة تسمح للتعلم بإجراء تجارب عملية في بيئة تفاعلية. (√)

٢٧. المصادر الموثوقة عبر الإنترنت لا تُعد مهمة للبحث وجمع البيانات. (X)

٢٨. يُعد البريد الإلكتروني مثالاً على الاتصال غير المتزامن. (√)

٢٩. يمكن للتعلم استخدام منصة Edmodo للتواصل مع معلميهم ونشر مهامهم الدراسية. (√)

٣٠. التعلم عبر الإنترنت يقتصر على قراءة المقالات المكتوبة فقط. (X)

٣١. يجب أن تبدأ ببحث الرقمي بالتخطيط للموضوع والتركيز. (√)

٣٢. المصادر الموثوقة هي تلك التي تقدم معلومات مكتوبة باحترافية وخالية من الأخطاء الإملائية. (√)

٣٣. الخاتمة في التقرير تعرض موضوع التقرير بالتفصيل. (X)

٣٤. المصادر التي تجدها في المدونات (Blogs) دائماً موثوقة ويمكن الاعتماد عليها. (X)

٣٥. الفقرات الداعمة في التقرير هي التي تقدم المعلومات والبيانات التي تم جمعها. (√)

٣٦. يجب أن تهتم بالبحث، عن المصادر النصية فقط، ولا تهتم بالاستجابات الصوتية. (X)

٣٧. بعد الانتهاء من البحث، يجب أن تستخدم مخططاً لتنظيم ملاحظات بطريقة منطقية. (√)

٣٨. عندما تجد معلومة، يجب أن تسأل نفسك: هل هي موثوقة أم لا ؟. (√)

٣٩. لا داعي لذكر المصدر في تقريرك، فالمعلومات ملك للجميع. (X)

٤٠. يمكنك استشارة والديك أو معلمك حول المصادر الموثوقة للبحث. (√)

٤١. طباعة التقرير هي أول خطوة يجب القيام بها قبل إجراء أي بحث رقمي. (X)

٤٢. يمكن أن يتضمن البحث الرقمي مصادر غير نصية (√)

٤٣- تبدو مشكلات تكنولوجيا المعلومات والاتصالات أسهل عندما تقوم بتقسيمها إلى أجزاء صغيرة. (√)

٤٤- المعلم هو مصدر للمساعدة في تنظيم وتسهيل المهام والمشكلات الكبيرة. (√)

٤٥- يجب أن تحاول دائماً حل المشكلات التقنية بنفسك دون طلب المساعدة. (X)

٤٦- إذا كان لديك مجموعة تساعدك في حل المشكلات، يجب أن يحل كل شخص جزءاً صغيراً من المشكلة. (√)

٤٧- الفرضية هي تخمين علمي حول كيفية حدوث الأشياء، ويمكن اختبارها. (√)

٤٨- لا تحتاج إلى اتخاذ خطوات لحل المشكلات التقنية، فالحل يأتي تلقائياً. (X)



٤٩. الهوامش هي المساحة الفارغة التي تُترك حول أطراف الملحق. (√)

٥٠. برنامج Publisher هو الأداة الفضل لتصميم الملصقات الاحترافية (√)

٥١. يفضل استخدام أكثر من خمسة ألوان في التصميم لجملة جذابةً. (X)

٥٢. برنامج معالج الكلمات (Word) يمكن استخدامه لتصميم ملصقات أيضاً. (√)

٥٣. لا تحتاج إلى الاهتمام بلون الخلفية عند اختيار لون الخط. (X)

٥٤. يجب أن تكون الصورة غير واضحة في الملحق لتشجيع المشاهد على التركيز على النص. (X)





❑ أختر الإجابـــة الصحيحـــة:

١ -أي من هذه الخيارات يعتبر أداة رقمية؟

أ- كتاب ورقي. ب- قلم رصاص.

ج- تطبيق على هاتف ذكي. د- مجلة ورقية.

٢ -أحد هذه الأمثلة يوضح كيف سهلت التكنولوجيا السفر.

أ- الذهاب إلى المكتبة. ب- حجز تذاكر الطائرات عبر الدنترنت.

ج- اللعب في الحديقة. د- الرسم على الورق

٣- ماذا يعني استخدام الإنترنت بأمان ؟

أ- استخدام كلمة مرور ضعيفة. ب- زيارة أي موقع عشوائي.

ج- استخدام برامج مُحدثة وكلمات مرور قوية. د- تضع الوقت.

٤- هي قدرتك على استخدام التكنولوجيا بطريقة أخلاقية ومسؤولة وأمنة.

أ- المكتبة الرقمية. ب- الأدوات الرقمية.

ج- المواطنة الرقمية. د- الساعة الرقمية.

٥ - ما هي الأداة الزمنية لإجراء محادثات فيديو ؟

أ- مسجل صوت فقط. ب- جهاز مزود بكاميرا وميكرفون.

ج- جهاز فاكس . د- قلم وورقة.

٦ -تُعد المراسلة الفورية مثلاً على......................

أ- الاتصال غير المتزامن. ب- الاتصال المتزامن.

ج- البريد الالكتروني الرسمي. د- المراسلات البطيئة.

٧- ما الإجراء الذي يجب أن تتخذه إذا رغبت في الانضمام إلى محادثة فيديو؟

أ- الدخول مباشرة. ب- مفاجأة الفرقة.

ج- النقر على الرابط والانتظار حتى يتم السماح لك بالدخول. د- إغلاق الكاميرا مباشرة.



٨- أين يتم وضع عنوان البريد الإلكتروني للشخص الذي ترسل له الرسالة ؟

أ- في سطر الموضوع.
ب- في خانة CC.
ج- في خانة To.
د- فى نهاية الرسالة

٩- أي من المنصات التالية تُعد مثالً على بيئات التعلم عبر الانترنت ؟

أ- Paint
ب- E-mail .
ج.- Edmodo
د- what's APP .

١٠- ما هو الغرض من استخدام مصمم الخرائط التفاعلي(Interactive Mapmaker) ؟

أ. مشاهدة الأفلام الترفيهية.
ب. إجراء مكالمات فيديو.
ج. رسم الخرائط عبر الإنترنت والبحث باستخدام البيانات.
د. تحميل واجبات الرياضيات.

١١- ما هي أول خطوة يجب القيام بها قبل إجراء أي بحث رقمي ؟

أ- البدء مباشرة في البحث.
ب- التخطيط وتحديد الموضوع والتركيز.
ج- طباعة التقارير.
د- كتابة الخاتمة.

١٢- المعلومات التي تجدها في مواقع التواصل الاجتماعي تُعتبر مصادر......

أ- موثوقة.
ب- دقيقة.
ج- غير موثوقة.
د- احترافية.

١٣- يجب أن تكون المصادر الموثوقة مكتوبة بطريقة......

أ- عادية وبها أخطاء.
ب- احترافية وبنائية وبدون أخطاء.
ج- غير رسمية .
د- غير واضحة.

١٤- ما الذي يجب أن يتم التركيز عليه عند كتابة التقرير؟..........................

أ- نتائج البحث النهائية.
ب- عرض موضوع التقرير باختصار.
ج- المصادر غير الموثوقة
د- الخاتمة النهائية.



١٥- التخمين العلمي حول حدوث مشكلة ما يسعى......

أ- الحل النهائي - ب- التجربة - ج- الفرضية - د- المشكلة الجزئية

١٦- عندما يكون لدينا مهمة كبيرة في البداية، كيف نجعلها أسهل؟

أ- نتركها كما هي - ب- نقسمها إلى عدة مهام صغيرة

- ج- نطلب من شخص آخر حلها بالكامل - د- نشتت الانتباه عنها

١٧- ما هي أفضل أداة لتصميم ملصق أو لوحة إعلانية رقمية؟

أ- معالج الكلمات - (Word) ب- برنامج العروض التقديمية(PowerPoint)

ج- برنامج النشر المكتبي -Publisher د- تطبيق الهاتف المحمول

١٨- يُعد برنامج معالجة الكلمات (Word) جزءاً من حزمة برنامج......

أ -Google Drive ب- Microsoft 365

ج -Adobe Suite د- Vlaby



حمل الآن

مجانا وحصريا

المراجعة رقم (4)

الترم الثانى





الوحدة ٣ : أسئلة الدرس ١ : التطبيقات التكنولوجية في حياتنا

السؤال الأول: ضع كلمة (صح) أو (خطأ):-

١- يمكن استخدام الأدوات الرقمية لإيجاد حلول للمشكلات اليومية. ( )
٢- التكنولوجيا تجعل دفع الفواتير أكثر صعوبة. ( )
٣- يمكن من خلال التطبيقات الحصول على المساعدة من المؤسسات المختصة. ( )
٤- حجز تذاكر الطائرة لا يمكن أن يتم عبر الإنترنت. ( )
٥- سهلت الأدوات الرقمية عملية حجز تذاكر زيارة المتاحف. ( )
٦- التكنولوجيا تضر الناس دائمًا ولا تفيدهم. ( )
٧- التواصل الجيد بين الناس يساعد على تكوين علاقات جيدة. ( )
٨- المعلومات أصبحت أكثر صعوبة في الحصول عليها بسبب الإنترنت. ( )
٩- يمكن أن تستفيد المجتمعات من الحلول الرقمية. ( )
١٠- الأدوات الرقمية تسهل علينا إنجاز المهام اليومية. ( )
١١- أصبح هناك وفرة من المعلومات بسبب وجود بنك المعرفة المصري. ( )
١٢- يمكن حجز التذاكر لزيارة بعض الأماكن التاريخية والثقافية عبر الإنترنت. ( )
١٣- يمكن دفع الفواتير مثل فاتورة الماء والكهرباء من خلال التطبيقات عبر الإنترنت. ( )
١٤- يجب تشجع الطلاب على تعلم كيفية استخدام التكنولوجيا بطريقة آمنة و سهلة . ( )
١٥- لا يمكن حجز تذاكر القطارات والأتوبيسات والطائرات عبر الإنترنت. ( )
١٦- استخدام التكنولوجيا بطريقة إيجابية يساعد الناس أن يصبحوا مواطنين رقميين ناجحين. ( )

السؤال الثاني: اختر الإجابة الصحيحة من بين القوسين :-

١- ما الهدف الرئيسي من استخدام الأدوات الرقمية في النص ؟

أ- لزيادة صعوبة الحياة ب- لتسهيل المهام ومساعدة الناس
ج- لمنع التواصل بين الناس د- لإضاعة الوقت

٢- كيف يمكن للتطبيق الرقمي أن يساعد شخصا ما ؟

أ- ليغني له ب- ليحصل من خلاله على المساعدة من المكان المختص
ج- ليشتري له ملابس د- ليذهب به إلى المدرسة

٣- أحد هذه الأمثلة يوضح كيف سهلت التكنولوجيا السفر

أ- الذهاب إلى المكتبة ب- حجز تذاكر الطائرات عبر الإنترنت
ج- اللعب في الحديقة د- الرسم على الورق

٤- من فوائد المواقع الإلكترونية .

أ- جعلت المعلومات متاحة للجميع بسهولة ب- تمنع تحدث الناس بعضهم مع بعض

ج- تجعل الطقس حارا د- تزيد من صعوبة التسوق

٥- ماذا نحقق عندما نستخدم التكنولوجيا بطريقة إيجابية ؟

أ- نسبب المشاكل للآخرين ب- تساعد على تحقيق النجاح والتطور

ج- نمنع الناس من التعلم د- نجعل الحياة أكثر صعوبة

٦- أي هذه الخيارات يعتبر أداة رقمية ؟

أ- كتاب ورقي ب- قلم رصاص

ج- تطبيق على هاتف ذكي د- مجلة ورقية

٧- ما المشكلة المالية التي يمكن حلها باستخدام التطبيقات الرقمية ؟

أ - صعوبة في الطهي ب- صعوبة في دفع الفواتير

ج- صعوبة في ركوب الدراجة د- صعوبة في النوم

٨- ما الذي يمكننا حجز تذاكر له عبر الإنترنت؟

أ - زيارة المتاحف والمواقع الأثرية ب- شراء الخضار من البقال

ج- اللعب بالكرة د- السباحة في البحر

٩- كيف تساعد التكنولوجيا على تحسين التواصل بين الناس ؟

أ - تمنع الناس من التحدث ب- تسهل بناء العلاقات الجيدة وحل المشكلات

ج- تجعل التواصل أكثر صعوبة د- تزيد من سوء الفهم بين الناس

١٠- ما الفائدة من التطبيقات التي تُصمَّم لخدمة المجتمع ؟

أ - إضاعة الوقت والمال ب- مساعدة المجتمعات على التطور وحل مشكلاتها

ج- زيادة صعوبة الحياة د- منع الناس من مساعدة بعضهم بعضًا

١١- كل ما يأتي يعد من استخدامات التكنولوجيا الآمنة ما عدا ....

أ- حجز تذاكر القطارات. ب- دفع الفواتير عبر الإنترنت .

ج- بنك المعرفة المصرى. د- كتابة بياناتك الشخصية في المواقع الاجتماعية. .

١٢- يجب تشجع الطلاب على تعلم استخدام التكنولوجيا بصورة........

أ -قليلة. ب- آمنة و سهلة.

ج- سيئة. د- مزعجة.

الوحدة ٣ : أسئلة الدرس ٢: المواطنة الرقمية

السؤال الاول : ضع كلمة (صح) أو (خطأ):-

١) البصمة الرقمية هي كل ما تفعله عبر الإنترنت، ومن المهم أن تكون بصمة إيجابية. ( )

٢) المواطنة الرقمية هي مجرد معرفة كيفية استخدام الكمبيوتر. ( )

٣) إذا رفعت مقطع فيديو من تصميمك، فمن حقك أن تطلب حمايته ضد القرصنة. ( )

٤) لا يهم إن كنت تستخدم كلمة مرور ضعيفة طالما أنك لا تشاركها. ( )

٥) القرصنة تعني أن تقوم بنسخ محتوى شخص آخر بهدف مشاركته أو بيعه. ( )

٦) لست بحاجة لتوثيق المراجع التي تجدها على الإنترنت؛ فكلها صحيحة. ( )

٧) من مسؤوليتك أن تتأكد أن المحتوى الذي تشاهده لا يسبب لك التوتر. ( )

٨) يمكنك التعبير عن آرائك على الإنترنت بأي طريقة، حتى لو أساءت للآخرين. ( )

٩) من حقك أن تستخدم الإنترنت عندما تحتاج إليه، ولكن في ظل احترام القانون. ( )

١٠) يجب أن تختار المواقع الإلكترونية التي تزورها بحكمة وتستخدم برامج مُحدَّثة. ( )

١١) المواطنة الرقمية هى القدرة على استخدام التكنولوجيا الرقمية بطرقة أخلاقية ومسئولة وأمنة.( )

١٢) البصمة الرقمية تشكل سجلا لكل ما تفعله عبر الانترنت. ( )

١٣) الحماية ضد القرصنة لا تعتبر هامة. ( )

١٤) لديك الحق فى استخدام الإنترنت فى الوقت الذى ترغب فيه فى ظل أحكام القانون. ( )

١٥) عليك قرصنة المحتوى المحمى ومشاركته مع الآخرين وبيعه. ( )

١٦) عند مشاركة المحتوى الترفيهى يجب ذكر المصدر الذى حصلت منه عليه. ( )

السؤال الثاني : اختر الإجابة الصحيحة من بين القوسين :-

١) ما التعريف الصحيح للمواطنة الرقمية؟

أ- قضاء وقت طويل على الإنترنت. ب- القدرة على استخدام التكنولوجيا بطريقة أخلاقية ومسؤولة وآمنة.

ج- مشاهدة مقاطع فيديو فقط. د- مشاركة كل المعلومات الشخصية.

٢) الأشياء التي تفعلها على الإنترنت، وتترك أثراً تسمى............

أ- كلمة المرور. ب- الحقوق.

ج- المسؤوليات. د- البصمة الرقمية.

٣) أحد أهم المسؤوليات تجاه المحتوى على الإنترنت هو............

أ- نشره فوراً. ب- احترام حقوق الملكية الفكرية وتجنب القرصنة.

ج- عدم توثيق أي مراجع. د- استخدامه لإيذاء الآخرين.

٤) عند التفاعل مع الآخرين عبر الإنترنت، يجب عليك............

أ- التعبير عن آرائك بشكل مسيء. ب- تجاهلهم.

ج- إظهار سلوك إيجابي والتعامل باحترام. د- طلب معلوماتهم الشخصية.

٥) ما الذي يجب أن تفعله عندما تجد معلومات أثناء بحثك؟

أ- تجاهل المصدر. ب- استخدامها دون سؤال.

ج- تأكيد وتقييم وتوثيق المراجع التي تجدها. د- نشرها فوراً على أنها صحيحة.

٦) ما هو أحد حقوقك كمواطن رقمي؟

أ- سرقة المحتوى من الإنترنت. ب- الحق في الحماية وعدم نسخ بصمتك الرقمية دون إذنك.

ج- إهمال وقتك مع العائلة. د- نشر صور الآخرين.

٧) ماذا يعني استخدام الإنترنت بأمان؟

أ- استخدام كلمة مرور بسيطة. ب- زيارة أي موقع عشوائي.

ج- استخدام برامج مُحدَّثة ووضع كلمات مرور قوية. د- عدم مراقبة الوقت الذي تمضيه.

٨) ماذا ينتج عن عدم احترام حقوق الملكية الفكرية؟

أ- التفاعل الإيجابي. ب- توثيق المراجع.

ج- القرصنة. د- البصمة الرقمية النظيفة.

٩) ما الذي يُعد مثالاً على المسؤولية عند استخدام الإنترنت؟

أ- التعبير عن رأيك. ب- التأكد من تحقيق توازن بين استخدام الإنترنت والتواصل الشخصي.

ج- استخدام التكنولوجيا وقت الحاجة. د- مشاهدة أي شيء عشوائياً.

١٠) من المهم جداً ألا تشارك معلوماتك ومعلومات غيرك عبر الإنترنت بطريقة............

أ- مسؤولة. ب- غير آمنة ومسؤولة.

ج- آمنة. د- إيجابية.

١١) من حقوق المواطنة الرقمية ....

أ- ألا ينسخ أحد بصمتك الرقمية أو يشاركها مع أحد. ب- إظهار سلوك إيجابى فى تعاملك مع الآخرين عبر الإنترنت

ج- التأكد من تقييم ما تشاهده. د- التأكد من أن المحتوى الذى تشاهده آمن.

١٢) من مسئولياتك كمواطن رقمي ....

أ- ألا تقوم بقرصنة محتوى آمنا ومشاركته. ب- أن لديك الحق فى استخدام الانترنت متى تشاء.

ج- أن لديك الحق فى مشاركة المعلومات مع احترام الملكية الفكرية. د- أن لديك الحق فى التواصل مع الآخرين .

الوحدة ٣ : أسئلة الدرس ٣ : التواصل عبر الإنترنت

السؤال الأول : ضع كلمة (صح) أو (خطأ):-

١. الاتصال المتزامن يحدث في الوقت الفعلي، ويتطلب استجابة فورية. ( )
٢. لا يمكن استخدام البريد الإلكتروني للتواصل مع المعلم بخصوص مشروع مدرسي. ( )
٣. يُعد البريد الإلكتروني مثالاً على الاتصال غير المتزامن. ( )
٤. للتواصل المتزامن، يجب أن يكون طرفا الاتصال متواجدين في التوقيت نفسه. ( )
٥. يمكن لغرف الدردشة أن تُستخدم لإجراء مناقشة موضوع دراسي معين. ( )
٦. المراسلة الفورية (IM) تُعد من أدوات الاتصال غير المتزامن. ( )
٧. يمكن استخدام متصفحات الإنترنت مثل Google Chrome للوصول إلى غرف الدردشة. ( )
٨. الاتصال غير المتزامن يتطلب استجابة فورية من الطرف الآخر. ( )
٩. محادثات الفيديو تسمح بالتواصل المباشر مع شخص واحد أو أكثر. ( )
١٠. لا يمكن لتطبيق الهاتف المحمول أن يتيح لك الوصول إلى محادثات الفيديو. ( )

السؤال الثاني : اختر الإجابة الصحيحة مما بين القوسين :-

١. ما نوع الاتصال الذي يحدث في الوقت الفعلي، ويتطلب استجابة فورية؟

أ- الاتصال غير المتزامن ب- البريد الإلكتروني

ج- الاتصال المتزامن د- المراسلة العادية

٢. تُعد محادثات الفيديو مثالاً على أي نوع من الاتصال؟

أ- اتصال غير متزامن ب- اتصال تقليدي

ج- الاتصال المتزامن د- الرسائل المسجلة

٣. أفضل وسيلة لإرسال رسالة رسمية إلى معلمك أو للجهات الحكومية هي

أ- المراسلة الفورية ب- محادثات الفيديو

ج- البريد الإلكتروني د- غرف الدردشة

٤. تُستخدم غرف الدردشة (Chat rooms) غالباً لإجراء

أ- محادثات شخصية طويلة ب- إرسال واجبات رسمية

ج- مناقشة موضوع دراسي د- مكالمات هاتفية

٥. أي من الأدوات التالية لا تتطلب تواجدك أنت والمستلم في نفس التوقيت؟

أ- المراسلة الفورية ب- محادثات الفيديو

ج- البريد الإلكتروني   د- المكالمات المباشرة

٦. ما الأداة اللازمة لإجراء محادثات الفيديو؟

أ- مسجل صوت فقط   ب- جهاز فاكس

ج- جهاز بكاميرا وميكروفون   د- قلم وورقة

٧. يسمح لك الاتصال المتزامن بـ :

أ- إرسال ملف والرد لاحقاً   ب- إرسال رسالة رسمية طويلة

ج- تبادل المعلومات فوراً   د- قراءة مقالات تعليمية

٨. برنامج تطبيق الهاتف المحمول يتيح لك الوصول المباشر إلى :

أ- الطبخ والوصفات فقط   ب- البريد ومحادثات الفيديو

ج- الكتب الورقية   د- الرياضة البدنية

٩. ما نوع الاتصال المستخدم لإرسال ملف رقمي أو برنامج تعليمي مسجل؟

أ- اتصال متزامن   ب- اتصال غير متزامن

ج- محادثة فيديو   د- مراسلة فورية

١٠. تُعد المراسلة الفورية (IM) مثالاً على :

أ- الاتصال غير المتزامن   ب- الاتصال المتزامن

ج- البريد الرسمي   د- المراسلات البطيئة

الوحدة ٣ : أسئلة الدرس ٤ : أدوات التواصل الرقمي

السؤال الأول : ضع كلمة (صح) أو (خطأ):-

١. عند إجراء محادثة فيديو، يجب أن تتصرف كما لو كنت موجودا في مكان عام. (   )

٢. المراسلة الفورية وسيلة رسمية تُستخدم فيها الجمل الكاملة. (   )

٣. يجب أن تحتوي رسالة البريد الإلكتروني على عبارات تحية وختام مهذبة. (   )

٤. يمكنك أن تترك الكاميرا مفتوحة في محادثات الفيديو حتى لو كنت لا ترتدي ملابس مناسبة. (   )

٥. البريد الإلكتروني مناسب لمراسلة معلمك أو مدير مدرستك . (   )

٦. من المهم إغلاق صوت الميكروفون عند عدم التحدث في محادثات الفيديو. (   )

٧. يمكنك استخدام الرموز والصور في رسائل المراسلة الفورية. (   )

٨. خانة "To" في البريد الإلكتروني مخصصة لكتابة موضوع الرسالة. (   )

٩. في غرف الدردشة ، تكون رسالتك خاصة ولا يراها إلا المرسل إليه. (   )

١٠. من المهم التأكد من أن المرفقات التي ترسلها عبر البريد الإلكتروني آمنة ودقيقة. (   )

١١. للانضمام إلى المحادثة يجب النقر على الرابط الخاص والانتظار للسماح بالدخول من قبل الشخص الذى بدأ المحادثة. (   )

١٢. يمكن للشخص المسئول عن المحادثة إغلاق الميكروفونات للأشخاص الآخرين. (   )

١٣. في حالة كانت الكاميرا قيد التشغيل يمكن للمشاركين في المحادثة رؤيتك. (   )

السؤال الثاني : اختر الإجابة الصحيحة مما بين القوسين :-

١. إذا كنت تُجري محادثة فيديو مع زملائك ، متى يجب عليك إغلاق الميكروفون ؟

(أ) عند دخول المحادثة (ب) عند خروجك من المحادثة

(جـ) عندما يأتي دور شخص آخر للتحدث (د) طوال مدة المحادثة

٢. تُعد المراسلة الفورية وسيلة تواصل.

(أ) رسمية جدا (ب) معقدة

(ج) غير رسمية (د) بطيئة

٣. أين يتم وضع عنوان البريد الإلكتروني للشخص الذي ترسل له الرسالة ؟

(أ) في سطر الموضوع (ب) في خانة CC

(جـ) في خانة To (د) في نهاية الرسالة

٤. عند كتابة رسالة بريد إلكتروني، يجب عليك استخدام..

(أ) الرموز والعبارات العامية (ب) القواعد النحوية الصحيحة والتحية والختام

(ج) الكثير من الصور المتحركة (د) كلمات غير واضحة

٥. ما الذي يجب أن تتأكد من عدم وجوده في الخلفية إذا كانت الكاميرا قيد التشغيل في محادثة الفيديو؟

(أ) كتب مدرسية (ب) نباتات زينة

(ج) معلومات شخصية أو عنوان منزلك (د) لون موحد

٦. ما الإجراء الذي يجب أن تتخذه إذا رغبت في الانضمام إلى محادثة فيديو؟

(أ) الدخول مباشرة (ب) مغادرة الغرفة

(ج) النقر على الرابط والانتظار حتى يتم السماح لك بالدخول (د) إغلاق الكاميرا مباشرة

٧. في غرف الدردشة ، مَن يستطيع قراءة رسائلك ؟

(أ) الشخص الذي أرسلت له الرسالة فقط (ب) أنت فقط

(ج) أي شخص لديه حق الوصول إلى غرفة الدردشة (د) معلمك فقط

٨. ما الغرض الأساسي من استخدام البريد الإلكتروني ؟

(أ) إرسال رموز ترفيهية (ب) المواقف الرسمية الأكثر شيوعا

(ج) محادثات سريعة وفورية (د) مشاركة مقاطع فيديو عشوائية

٩. ما الذي يجب عليك فعله عند استخدام المراسلة الفورية ؟

(أ) استخدام جمل كاملة ورسمية جدا (ب) نشر معلومات عن الآخرين

(ج) التحلي بالأخلاق في التعامل مع الآخرين (د) إرسال ملفات كبيرة دون سابق إنذار

١٠. ما الجزء الذي يجب أن يقدم معلومات واضحة عن محتوى رسالة البريد الإلكتروني ؟

(أ) خانة To (ب) سطر الموضوع (Subject)

(ج) عبارة التحية (د) نص الرسالة

الوحدة ٣ : أسئلة الدرس ٥ : أدواتي في التعلم عبر الإنترنت

السؤال الأول : ضع كلمة (صح) أو (خطأ):-

١. بيئات التعلم عبر الإنترنت تسمح للمعلمين بتقديم دروس افتراضية للتلاميذ. ( )
٢. يُعد بنك المعرفة المصري مثالاً على بيئة التعلم بدلاً من مصدر تعلم . ( )
٣. Vlaby منصة تسمح للتلاميذ بإجراء تجارب عملية في بيئة تفاعلية . ( )
٤. المصادر الموثوقة عبر الإنترنت لا تُعد مهمة للبحث وجمع البيانات. ( )
٥. يمكن للتلاميذ استخدام منصة Edmodo للتواصل مع معلميهم ونشر مهامهم الدراسية. ( )
٦. يحتوي بنك المعرفة المصري على مصادر باللغة الإنجليزية فقط. ( )
٧. يمكنك استخدام بيئات التعلم عبر الإنترنت للبحث عن معلومات حول الحيوانات والعلوم. ( )
٨. مصمم الخرائط التفاعلي يُعد أداة للمراسلة الفورية بين الطلاب. ( )
٩. التعلم عبر الإنترنت يقتصر على قراءة المقالات المكتوبة فقط. ( )
١٠. يمكنك من خلال بنك المعرفة المصري البحث والاطلاع على موضوعات مختلفة. ( )
١١. لا تسمح بيئات التعلم عبر الإنترنت مثل Edmodo بالتواصل بين المعلمين والتلاميذ. ( )
١٢. تسمح بيئات التعلم عبر الإنترنت مثل Edmodo للمعلمين بتقديم دروس إفتراضية. ( )
١٣. يعد بنك المعرفة المصري من وسائل التعلم عبر الإنترنت. ( )
١٤. يعد بنك المعرفة المصري من بيئات التعلم عبر الإنترنت. ( )

السؤال الثاني : اختر الإجابة الصحيحة مما بين القوسين :-

١. أيٌ المنصات التالية تُعد مثالاً على بيئات التعلم عبر الإنترنت؟

(أ) Paint (ب) E-mail
(ج) Edmodo (د) WhatsApp

٢. كلٌ مما يلي يمكن أن تقدّمه بيئات التعلم عبر الإنترنت ما عدا:

(أ) دروس في الرياضيات المتقدمة (ب) تجارب عملية فقط
(ج) مواضيع متنوعة، مثل الحيوانات والعلوم والتاريخ والجغرافيا (د) كتابة الملفات

٣. الميزة الأساسية لمنصة Vlaby أنها تتيح للتلاميذ:

(أ) تحميل الاختبارات المدرسية (ب) التواصل مع الأهل فقط
(ج) إجراء تجارب عملية في بيئة تفاعلية (د) قراءة الكتب الورقية

٤. يُعد بنك المعرفة المصري (EKB) ....

(أ) تطبيق مراسلة فورية (ب) أداة لرسم الصور فقط

(ج) المكتبة الإلكترونية الأولى في مصر التي تحوي مصادر متنوعة (د) برنامج لتشغيل الألعاب

٥. ما الغرض من استخدام مصمم الخرائط التفاعلي (Mapmaker)؟

(أ) مشاهدة الأفلام الترفيهية (ب) إجراء مكالمات فيديو

(ج) رسم الخرائط عبر الإنترنت والبحث باستخدام البيانات (د) تحميل واجبات الرياضيات

٦. ما الذي يمكن للمعلمين تقديمه عبر بيئات التعلم مثل Edmodo؟

(أ) ألعاب فيديو فقط (ب) دروس افتراضية وتحميل الاختبارات والواجبات

(ج) التواصل مع مديري المدارس فقط (د) إرسال بريد إلكتروني

٧. ما الصفة الأهم التي يجب أن تتميز بها أدوات التعلم الرقمية التي نستخدمها؟

(أ) أن تكون ملونة (ب) أن تحتوي على صور

(ج) أن تكون موثوقة وآمنة (د) أن تكون مخصصة للمعلمين فقط

٨. يمكنك الوصول إلى الموضوعات والمقالات ومقاطع الفيديو في بنك المعرفة المصري بمجرد ....

(أ) إرسال طلب رسمي (ب) الضغط على المصدر

(ج) زيارة المدرسة (د) استخدام تطبيق خارجي

٩. تسمح بيئات التعلم عبر الإنترنت بالتواصل بين المعلمين والتلاميذ ....

(أ) فقط عندما يكونون في نفس المكان (ب) بغض النظر عن مكان وجودهم

(ج) عبر الهاتف الأرضي (د) في أوقات محددة صباحاً فقط

١٠. تُصنَّف منصة Vlaby ضمن المنصات التي تتيح للطالب ....

(أ) مشاهدة الصور فقط (ب) التفاعل مع المحتوى العلمي

(ج) قراءة النصوص فقط (د) المراسلة الفورية

١١. منصة المعامل الإفتراضية تمكن التلاميذ والمعلمين من إجراء تجارب معملية فى بيئة تفاعلية ....

أ- بنك المعرفة المصرى . ب- ناشيونال جيوجرافيك كيدز .

ج- فلابى. د- Edmodo

١٢. المكتبة الإلكترونية الأولى فى مصر التى تحوى مصادر حول موضوعات متنوعة ....

أ- بنك المعرفة المصرى . ب- ناشيونال جيوجرافيك كيدز .

ج- فلابى. د- Edmodo

الوحدة ٣ : أسئلة الدرس ٦: مهارات البحث الرقمي : التخطيط وتقييم المصادر

السؤال الأول : ضع كلمة (صح) أو (خطأ):-

١. يجب أن تبدأ بحثك الرقمي بالتخطيط للموضوع والتركيز. ( )
٢. المصادر الموثوقة هي تلك التي تقدم معلومات مكتوبة باحترافية وخالية من الأخطاء الإملائية. ( )
٣. الخاتمة في التقرير تعرض موضوع التقرير بالتفصيل. ( )
٤. المصادر التي تجدها في المدونات (Blogs) دائماً موثوقة، ويمكن الاعتماد عليها. ( )
٥. الفقرات الداعمة في التقرير هي التي تقدم المعلومات والبيانات التي تم جمعها. ( )
٦. يجب أن تهتم بالبحث عن المصادر النصية فقط، وتتجاهل التسجيلات الصوتية والفيديوهات. ( )
٧. بعد الانتهاء من البحث يجب أن تستخدم مخططاً لتنظيم ملاحظاتك بطريقة منطقية. ( )
٨. عندما تجد معلومة يجب أن تسأل نفسك: هل هي موثوقة؟ ( )
٩. لا داعي لذكر المصدر في تقريرك، فالمعلومات ملك للجميع. ( )
١٠. يمكنك استشارة والديك أو معلمك حول المصادر الموثوقة للبحث. ( )
١١. التخطيط قبل إجراء أى بحث رقمى يساعدك على تركيز بحثك على المعلومات التى تحاول جمعها. ( )
١٢. أثناء إجراء البحث الرقمى يجب ذكر المصادر في ملاحظاتك لكي تتمكن من توثيقها. ( )
١٣. يمكن للبحث الرقمى أن يتضمن مصادر كالتسجيلات الصوتية ومقاطع الفيديو و الصور. ( )
١٤. المصادر الموثوقة هى مقالات أو معلومات كتبها الخبراء وتحققوا من صحتها. ( )
١٥. يجب أن تكون المعلومات المستخدمة فى البحث الرقمى موثوقة. ( )
١٦. يجب الحذر أثناء الحصول على معلومات عبر مواقع التواصل الاجتماعى. ( )

السؤال الثاني: اختر الإجابة الصحيحة من بين الاختيارات التالية:

١. ما أول خطوة يجب القيام بها قبل إجراء أي بحث رقمي؟

(أ) البدء مباشرة في البحث (ب) التخطيط وتحديد الموضوع والتركيز
(ج) طباعة التقرير (د) كتابة الخاتمة

٢. ماذا يسمى سجل الملاحظات المنظم الذي يساعدك على ترتيب أفكار التقرير؟

(أ) تقرير مفصل (ب) المصدر الموثوق
(ج) مخطط (د) خاتمة نهائية

٣. المعلومات التي تجدها في مواقع التواصل الاجتماعي تُعتبر مصادر:

(أ) موثوقة (ب) دقيقة
(ج) غير موثوقة (د) احترافية

٤. ما الذي يجب عليك الحرص على كتابته في ملاحظاتك عند استخدام مصدر موثوق؟

(أ) رأيك الشخصي فقط (ب) معلومات غير مهمة

(ج) ملاحظات مفصلة ودقيقة وذكر المصدر (د) أكاذيب وآراء الآخرين

٥. أي جزء من المخطط يقدم الأفكار والمعلومات التي وجدتها في البحث؟

(أ) المقدمة (ب) الفقرات الداعمة

(ج) الخاتمة (د) سطر الموضوع

٦. يمكن أن يتضمن البحث الرقمي مصادر غير نصية، مثل:

(أ) الكتب الورقية (ب) مقاطع الفيديو والتسجيلات الصوتية

(ج) الرسائل البريدية العادية (د) المخططات فقط

٧. يجب أن تكون المصادر الموثوقة مكتوبة بطريقة:

(أ) عامية وبها أخطاء (ب) احترافية وبعناية وبدون أخطاء نحوية

(ج) قصيرة جداً (د) غير رسمية

٨. ما الذي يجب أن يتم التركيز عليه في المقدمة عند كتابة التقرير؟

(أ) نتائج البحث النهائية (ب) عرض موضوع التقرير باختصار

(ج) المصادر غير الموثوقة (د) الخاتمة النهائية

٩. ما الذي يجب أن تفعله عندما تعثر على معلومات، قبل أن تستخدمها؟

(أ) تبدأ في الكتابة مباشرة (ب) تقييمها وتتأكد من كونها موثوقة

(ج) تنشرها على مواقع التواصل (د) تذكر رأيك الشخصي فقط

١٠. أي مما يلي يجب استشارته حول المصادر الصالحة للبحث؟

(أ) صديق لا يعرف الموضوع (ب) مدوّن على الإنترنت

(ج) معلمك أو أمين مكتبة المدرسة (د) إعلان تجاري

١١. على المخطط أن يتضمن ....

أ- مقدمة تعرض موضوع التقرير. ب- بالمعلومات غير داعمة.

ج- أفكار غير مترابطة. د- أبحاث متفرقة.

١٢. المصادر عبر مواقع التواصل الاجتماعى هي ....

أ-مصادر موثوقة . ب- مصادر غير موثوقة .

ج- يجب الاخذ بها. د- من المصادر الهامة .

الوحدة ٤ : أسئلة الدرس ١ : حل المشكلات الرقمية

السؤال الأول : ضع كلمة (صح) أو (خطأ):-

١. تبدو مشكلات تكنولوجيا المعلومات والاتصالات أسهل عندما نقسمها إلى أجزاء صغيرة. ( )
٢. الفرضية هي الحل النهائي والمؤكد لكيفية حدوث المشكلة. ( )
٣. يجب أن تحاول دائماً حل المشكلات التقنية بنفسك دون طلب المساعدة. ( )
٤. يمكن تطبيق منهجية تقسيم المشكلات على مشكلات من العالم الواقعي وليس فقط مشكلات التكنولوجيا ( )
٥. لا يجب أن يتضمن اختبار الفرضية أي خطر على الجهاز الذي تستخدمه. ( )
٦. المعلم مصدر للمساعدة على تنظيم وتسهيل المهام والمشكلات الكبيرة. ( )
٧. عندما لا ينجح اختبار الفرضية يجب أن تشعر بالإحباط، وتتوقف عن المحاولة. ( )
٨. إذا كان لديك مجموعة تساعدك على حل مشكلة يجب أن يحل كل شخص جزءاً صغيراً من المشكلة. ( )
٩. الفرضية هي تخمين علمي حول كيفية حدوث الأشياء، ويمكن اختبارها. ( )
١٠. لا تحتاج إلى اتخاذ خطوات لحل المشكلات التقنية؛ فالحل يأتي تلقائياً. ( )
١١. الفرضية هى تخمين علمي حول كيفية حل الأشياء. ( )
١٢. يجب تقسيم المعلومات إلى أجزاء صغيرة وحلها تدريجيا. ( )
١٣. الفرضية هى محاولة الأجابة عن سؤالك بتفسير يمكن اختباره. ( )
١٤. لحل المشكلة الكبيرة يجب حل الأجزاء الصغيرة منها جزء تلو الاخر. ( )
١٥. يجب عند اختبار الفرضية أن لا تنجز أى اختبار قد يعرضك للخطر. ( )
١٦. يجب تخصيص جزء من المشكلة لحلها لكل شخص من المجموعة. ( )
١٧. يجب تقسيم المشكلة إلى أجزاء صغيرة وحلها تدريجيا. ( )

السؤال الثاني: اختر الإجابة الصحيحة من بين الاختيارات التالية:

١. التخمين العلمي حول كيفية حدوث مشكلةٍ ما يسمى................

(أ) الحل النهائي (ب) التجربة

(ج) الفرضية (د) المشكلة الجزئية

٢. عندما تكون مشكلة التكنولوجيا معقدة جدًا، فإن أفضل استراتيجية لحلها هي..................

(أ) تجاهلها والبحث عن مشكلة أخرى (ب) تقسيمها إلى أجزاء صغيرة وحلها تدريجيًا

(ج) البدء بحلها دون تفكير (د) طلب المساعدة من أي شخص عشوائي

٣. الهدف من اختبار الفرضية هو.................

(أ) إثبات أنك كنت محقًا دائمًا (ب) معرفة إذا كانت الفرضية لم تنجح للتعلم من الخطأ

(ج) تعريض الجهاز للخطر (د) تضخيم حجم المشكلة

١. عندما يكون لدينا مهمة كبيرة في البداية، كيف نجعلها أسهل؟

(أ) نتركها كما هي (ب) نقسمها إلى عدة مهام صغيرة

(ج) نطلب من شخص آخر حلها بالكامل (د) نشتت الانتباه عنها

٢. إذا لم ينجح اختبارك للفرضية، فما أهم شيء يجب أن تتعلمه؟

(أ) عدم بناء فرضيات مرة أخرى (ب) أنك لا تستطيع حل المشكلات

(ج) ما الخطأ الذي حدث؟ وكيف يساعدك ذلك على بناء فرضية أفضل؟ (د) أن المشكلة غير قابلة للحل

٣. ما الإجراء الذي يجب تجنبه عند اختبار فرضيتك؟

(أ) بناء فرضية جديدة (ب) تطبيق أي اختبار قد يعرض الجهاز للخطر

(ج) تقسيم المشكلة (د) طلب المساعدة من المعلم

٤. في مهمة تنظيم رحلة، تحديد وجهة الرحلة يمثل.................

(أ) الفرضية (ب) المشكلة الكبرى

(ج) جزءًا صغيرًا ومقسمًا من المشكلة (د) الخطوة النهائية

٥. ما الذي يجب عليك فعله عند مواجهة مشكلة معقدة في التكنولوجيا؟

(أ) محاولة حلها بنفسك فقط (ب) طلب المساعدة من المعلم أو المتخصصين

(ج) الاستسلام للمشكلة (د) اللعب على الكمبيوتر

٦. عندما تعمل مجموعة من الأشخاص على حل مشكلة كبيرة، كيف يمكن تنظيم العمل؟

(أ) يعمل الجميع على الجزء نفسه (ب) تخصيص جزء صغير لكل فرد ليحله

(ج) لا يشارك أحدًا (د) يقوم شخص واحد بحل كل شيء

٧. حل المشكلات يتطلب.................

(أ) العشوائية (ب) اتخاذ خطوات للتفكير فيها وحلها

(ج) إضاعة الوقت (د) قراءة الروايات

٨. في حالة وجود مشكلة تواجهك مع مجموعتك، لحل المشكلة يجب ....

أ- تخصيص جزء من المشكلة لكل شخص منهم . ب- إعطاء المشكلة لأحدهم لحلها.

ج- أن تقوم وحدك بحل المشكلة. د- نترك المشكلة بدون حل.

٩. لتسهيل حل مشكلة كبيرة.......... .

أ-يجب تقسيم المشكلة لأجزاء صغيرة . ب-لا يجب حلها .

ج- لا يجب توزيعها على أفراد المجموعة. د- وضع حل واحد .

الوحدة الرابعة : أسئلة الدرس الثالث : تقديم المعلومات

السؤال الأول : ضع كلمة (صح) أو (خطأ):-

١) الهوامش هي المساحة الفارغة التي تُترك حول أطراف الملصق. (   )
٢) برنامج Publisher الأداة الأفضل لتصميم الملصقات الاحترافية. (   )
٣) يُفضل استخدام أكثر من خمسة ألوان في التصميم لجعله جذاباً. (   )
٤) إذا اخترت خطاً معقداً، فإنه سيساعد جمهورك على القراءة بسهولة. (   )
٥) يجب أن تتناسب الصور المستخدمة في الملصق مع المحتوى، وتكون بجودة عالية. (   )
٦) للوصول إلى حزمة Microsoft 365 تحتاج إلى جهاز رقمي مُحدّث. (   )
٧) إذا كان المحتوى قريباً جداً من الأطراف، فسيبدو الملصق جذاباً من الناحية البصرية. (   )
٨) برنامج معالج الكلمات (Word) يمكن استخدامه لتصميم ملصقات أيضاً. (   )
٩) لا نحتاج إلى الاهتمام بلون الخلفية عند اختيار لون الخط. (   )
١٠) يجب أن تكون الصورة غير واضحة في الملصق لتشجيع المشاهد على التركيز على النص. (   )
١١) يجب التأكد من أن الكمبيوتر الخاص بك محدث لتستطيع تحميل حزمة Microsoft office 365. (   )
١٢) يجب اختيار حجم خط مناسب للوحة الإعلانية يسهل قراءتها. (   )
١٣) الهامش هو مقدار المساحة بين أطراف الملصق أو اللوحة الإعلانية ومحتواه. (   )
١٤) اختيار نوع خط معقد فى اللوحة الإعلانية يسهل قراءتها. (   )
١٥) عند عمل ملصق أو لوحة إعلانية يجب أن يتمكن الجمهور من رؤية معلوماتك بسهولة. (   )
١٦) يجب أن تتناسب الصور مع المحتوى الذى تشاركه. (   )

السؤال الثاني : اختر الإجابة الصحيحة بين القوسين :

١) ما الأداة التي تُعتبر الأفضل لتصميم ملصق أو لوحة إعلانية رقمية؟

(أ) معالج الكلمات (Word)   (ب) برنامج العروض التقديمية (PowerPoint)

(ج) برنامج النشر المكتبي (Publisher)   (د) تطبيق الهاتف المحمول

٢) ماذا تسمى المساحة الفارغة التي تُترك حول أطراف الملصق؟

(أ) الخلفية   (ب) الألوان

(ج) الهامش   (د) نوع الخط

٣) ما الحد الأقصى للألوان الذي يفضل استخدامه في الملصق الواحد؟

(أ) خمسة ألوان   (ب) أقل من ثلاثة ألوان

(ج) عشرة ألوان   (د) لون واحد فقط

٤) إذا كان الخط الذي تستخدمه في الملصق معقداً، فإنه:

(أ) يلفت النظر بشدة (ب) يشتت الانتباه ويصعب قراءته

(ج) يزيد من جودة الصورة (د) يسهل على الجمهور قراءة المعلومات

٥) عند استخدام الصور في اللوحات الإعلانية، من المهم أن تكون الصور:

(أ) غير واضحة (ب) لا تتناسب مع المحتوى

(ج) واضحة وذات جودة عالية وملائمة للموضوع (د) بها الكثير من النصوص

٦) يُعد برنامج معالج الكلمات (Word) جزءاً من حزمة برامج:

(أ) Google Drive (ب) Microsoft 365

(ج) Adobe Suite (د) Vlaby

٧) ما العيب البصري إذا أضفت محتوى قريباً جداً من أطراف الملصق؟

(أ) سيبدو الملصق مصمماً جيداً (ب) سيبدو الملصق مزدحماً وكأنه يفتقر إلى الهوامش

(ج) سيزيد من جودة الملصق (د) سيجعل القراءة أسهل

٨) ما الذي يجب أن تتأكد منه بخصوص جهاز الكمبيوتر الخاص بك قبل تنزيل برامج Microsoft 365؟

(أ) أن يكون قديماً جداً (ب) أن يكون غير متصل بالإنترنت

(ج) أن يكون مُحدّثاً ليتحمل البرنامج الذي سيتم تنزيله (د) أن يكون خطه صغيراً جداً

٩) عند اختيار الألوان، يجب أن تأخذ في الاعتبار:

(أ) جهاز الكمبيوتر (ب) نوع الخط فقط

(ج) لون الخلفية (د) الماوس

١٠) بشكل عام، في التصميم، يُعتبر اختيار الخط الذي يحقق:

(أ) التعقيد (ب) الغموض

(ج) البساطة (د) الإفراط في التفاصيل

١١) عند عمل ملصق أو لوحة إعلانية يجب أن...............

أ- نختار خط صغير جدا . ب- نختار شكل خط معقد.

ج- نختار حجم خط كبير جدا. د- نختار حجم خط وشكل خط مناسبين.

١٢) لاستخدام الصور في اللوحة الإعلانية يجب أن..........

أ-نستخدم صور مناسبة وحجمها مناسب. ب- نستخدم صور غير واضحة .

ج- نستخدم صور صغيرة جدا. د- نستخدم صور ذات جودة سيئة .

الوحدة الرابعة : أسئلة الدرس ٤ : الخوارزميات

السؤال الأول : ضع كلمة (صح) أو (خطأ):-

١) تمثل الخوارزمية سلسلة من الخطوات التي تشرح كيفية أداء مهمة ما. ( )
٢) تساعد الخوارزميات على تحديد نتائج البحث الأقل صلة بموضوع بحثك. ( )
٣) يُعد اتباع وصفة طعام نوعًا من الخوارزميات. ( )
٤) ليست هناك حاجة لاختيار الكلمات الصحيحة عند البحث؛ فالمحرك سيجد النتائج دائمًا. ( )
٥) الخوارزمية في حل مسألة الرياضيات تتطلب تقسيم السؤال إلى أجزاء. ( )
٦) عند تنظيف الغرفة يمكن أن تبدأ بتنظيف الأرضية قبل إزالة الغبار عن الأسطح. ( )
٧) عند إدخال كلمات مفتاحية غير دقيقة، تكون خوارزمية المحرك دقيقة جدًا في جميع الحالات. ( )
٨) محركات البحث تستخدم قاعدة بيانات الخرائط الرقمية لتزويدك بإرشادات الوصول إلى مكانٍ ما. ( )
٩) الخوارزمية مجموعة من الإرشادات العشوائية. ( )
١٠) تستخدم أجهزة الكمبيوتر وتطبيقاته الخوارزميات لتزيين سطح المكتب. ( )
١١) تحتاج أجهزة الكمبيوتر والتطبيقات إلى خوارزميات لكي تعمل. ( )
١٢) يمكن لبرنامج معالج الكلمات wordالتحقق من كتابة الكلمة بشكل صحيح. ( )
١٣) لا يمكن لبرنامج معالج الكلمات wordالتحقق من كتابة الكلمة بشكل صحيح. ( )

السؤال الثاني : اختر الإجابة الصحيحة بين القوسين :

١) ماذا تسمى سلسلة الخطوات التي تشرح كيفية أداء مهمة ما؟
(أ) كلمة مفتاحية (ب) البحث الرقمي
(ج) الخوارزمية (Algorithm) (د) قاعدة البيانات

٢) ما الذي يستخدمه محرك البحث لتحديد النتائج الأكثر صلة بموضوع بحثك؟
(أ) الوصفات الغذائية (ب) الأخطاء الإملائية
(ج) الخوارزميات (د) الصور فقط

٣) عند حل مسألة لفظية في مادة الرياضيات، غالبًا ما يتطلب الأمر:
(أ) تجاهل السؤال (ب) تقسيم السؤال إلى أجزاء وحله في سلسلة من الخطوات
(ج) استخدام كلمة واحدة فقط (د) طلب المساعدة دون محاولة.

٤) إذا استخدمت محرك بحث للعثور على إرشادات توصلك إلى مكان ما، فسيستخدم المحرك:

(أ) ملفاتك الشخصية (ب) قاعدة بيانات الأسماء والمعلومات الموجودة في الخرائط الرقمية

(ج) أسئلة الرياضيات (د) وصفات الطعام

٥) ماذا يجب أن تفعل لكي تخبر محرك البحث بالمهمة التي تود أن يؤديها؟

(أ) إغلاق جهاز الكمبيوتر (ب) إدخال الكلمات المفتاحية

(ج) تنظيف غرفتك (د) تحضير وجبة طعام

٦) ماذا يحدث إذا لم تكن صياغة الكلمات المفتاحية دقيقة بما فيه الكفاية؟

(أ) تكون خوارزمية المحرك دقيقة جدًا (ب) قد لا تكون خوارزمية المحرك دقيقة تمامًا في تقديم النتائج

(ج) تنظم الغرفة بشكل أفضل (د) تتوقف الأجهزة عن العمل

٧) وصفة تحضير وجبة طعام (مثل سندويش الفلافل) تُعد مثالًا على:

(أ) مشكلة معقدة (ب) نوع من الخوارزميات

(ج) نتيجة عشوائية (د) عملية عشوائية غير منظمة

٨) ما الذي يجب عليك اختياره بعناية عند محاولة جمع المعلومات؟

(أ) لون الخلفية (ب) الكلمات الصحيحة التي تبحث عنها

(ج) وقت النوم (د) الأثاث في الغرفة

٩) ما أول خطوة في خوارزمية تنظيف الغرفة؟

(أ) نظف الأرضية (ب) نظف الغبار

(ج) امسح الأسطح (د) اترك الغرفة

١٠) تستخدم أجهزة الكمبيوتر وتطبيقاته الخوارزميات لـ:

(أ) تزيين الغرفة (ب) لأداء مهام محددة

(ج) طهي الطعام (د) إرسال الرسائل غير المرغوبة

١١) يمكن لبرنامج ....التعرف على الكلمة أن كانت مكتوبة بشكل صحيح أم لا.

أ- Word. ب- Photoshop

ج- Excel. د- Flash.

الوحدة الرابعة : اسئلة الدرس الرابع : البرمجة لغة الكمبيوتر وصُنع الألعاب

السؤال الأول : ضع كلمة (صح) أو (خطأ):-

١) البرمجة (Coding) هي عبارة عن كتابة خوارزميات متعددة لإنشاء برنامج كامل. ( )

٢) الأفلام والرسوم المتحركة لم يتم ابتكارها باستخدام البرمجة. ( )

٣) الخوارزميات هي أساس البرمجة، وتُعد إرشادات للحاسوب. ( )

٤) يمكنك ابتكار ألعاب الفيديو باستخدام الشفرة البرمجية. ( )

٥) موقع Code.org مثال لمواقع تساعدك على تعلم البرمجة. ( )

٦) لا يمكن استخدام البرمجة لحل المتاهات أو المشكلات التي تتطلب خطوات متسلسلة. ( )

٧) عند حل مسألة في مادة الرياضيات فإنك تستخدم الخوارزميات. ( )

٨) عندما تبرمج فإنك تقدم إرشادات مفصلة لبرنامج الكمبيوتر. ( )

٩) البرمجة لا تساعدنا على التفكير بشكل منطقي لحل المشكلات. ( )

١٠) البرمجة هي لغة صعبة جداً، ولا يمكن للأطفال تعلمها. ( )

١١) نستخدم البرمجة فى الرسوم المتحركة وألعاب الفيديو التى نمارسها عبر شبكة الإنترنت. ( )

١٢) البرمجة coding هى عبارة عن كتابة خوارزميات متعددة لإنشاء برنامج كامل. ( )

١٣) موقع code.orgيساعدك على تعلم التشفير باستخدام لغات البرمجة المختلفة. ( )

السؤال الثاني : اختر الإجابة الصحيحة بين القوسين :

١) ماذا تسمى عملية كتابة خوارزميات متعددة لإنشاء برنامج كامل؟

(أ) الحساب (ب) البرمجة (Coding)

(ج) التنظيف (د) التخطيط

٢) ما الذي تم ابتكاره باستخدام البرمجة؟

(أ) وصفات الطعام فقط (ب) الرسوم المتحركة والأفلام وألعاب الفيديو عبر الإنترنت

(ج) أقراص الفلافل (د) الأثاث المنزلي

٣) البرمجة تساعدنا على تعلم إستراتيجية مهمة لحل ....

(أ) الألغاز العشوائية (ب) وصفات الطعام

(ج) المشكلات (د) المتاهات غير القابلة للحل

٤) ماذا يطلق على الإرشادات والخطوات التي تخبر الكمبيوتر ماذا يفعل؟

(أ) برامج مساعدة (ب) لغة الكمبيوتر

(ج) خوارزميات (د) الشفرة السرية

٥) ما الموقع الإلكتروني الذي يمكن أن يساعدك على تعلم البرمجة؟

(أ) Facebook (ب) Code.org

(ج) Google Maps (د) Microsoft Word

٦) عند حل متاهة، فإن البرمجة تتطلب التفكير في ....

(أ) مسارات عشوائية (ب) خطوات متسلسلة لاجتياز المتاهة

(ج) الخروج دون اتباع خطوات (د) إغلاق جهاز الكمبيوتر

٧) ماذا يعني مصطلح "Coding"؟

(أ) القراءة (ب) الكتابة اليدوية

(ج) البرمجة (د) التلوين

٨) عندما تستخدم أجهزة الكمبيوتر الخوارزميات، فإنها تقوم بأداء ....

(أ) أي مهمة (ب) مهام محددة

(ج) حركات عشوائية (د) النوم

٩) ما الذي يجب عليك تقديمه لبرنامج الكمبيوتر لكي يحل متاهة؟

(أ) ملاحظاتك الشخصية (ب) صور من الإنترنت

(ج) إرشادات (تعليمات) حول كيفية حلها (د) وصفات طعام

١٠) البرمجة هي لغة الكمبيوتر التي تُمكننا من ....

(أ) تدمير الألعاب (ب) ابتكار وإنشاء الألعاب والأفلام

(ج) تعطيل الأجهزة (د) إرسال بريد إلكتروني فقط

١١) يمكن كتابة خوارزميات متعددة لإنشاء برنامج كامل من خلال...............

أ- البرمجة. ب- الشاشة.

ج- لوحة المفاتيح. د -الماوس.

الوحدة الرابعة : اسئلة الدرس الخامس : استكشاف برنامج سكراتش (Scratch)

السؤال الأول : ضع كلمة (صح) أو (خطأ):-

١) سكراتش يستخدم البرمجة النصية، مثل بايثون. (   )
٢) اللبنات في سكراتش تساعد الطالب على البرمجة دون كتابة أكواد. (   )
٣) يمكن للكائن في سكراتش أن يتحرك ويتكلم ويصدر أصواتًا. (   )
٤) لا يمكن تغيير مظهر الكائن في سكراتش. (   )
٥) لا يدعم Tynker لغة JavaScript. (   )
٦) منطقة اللبنات تحتوي على الأوامر الجاهزة. (   )
٧) المنصة هي المنطقة التي نبني فيها اللبنات البرمجية. (   )
٨) يمكن تشغيل مشروع سكراتش بالنقر على العلم الأخضر. (   )
٩) لا يمكن إضافة أصوات جديدة في سكراتش. (   )
١٠) سكراتش مناسب لتعلم البرمجة للأطفال. (   )

السؤال الثاني : اختر الإجابة الصحيحة بين القوسين :

١) ما النظام الأساسي الذي يعتمد عليه برنامج سكراتش بدلًا من كتابة الرموز النصية الصعبة؟

(أ) نظام الشفرات المعقدة
(ب) نظام اللبنات (Blocks)
(ج) نظام المعادلات الرياضية
(د) نظام القوائم المنسدلة

٢) أي الأقسام التالية في شاشة سكراتش هو المكان الذي تظهر فيه نتيجة مشروعك النهائي (شاشة العرض)؟

(أ) منطقة المقاطع البرمجية
(ب) منطقة اللبنات
(ج) المنصة (Stage)
(د) مكتبة الكائنات

٣) ما المصطلح الذي يُطلق على مجموعة اللبنات المتصلة معًا التي تعطي الأوامر للكائن (Sprite)؟

(أ) الكائن (Sprite)
(ب) اللبنة (Block)
(ج) المقطع البرمجي (Script)
(د) الأمر (Command)

٤) توجد أوامر الصوت في منطقة ....

(أ) المنصة
(ب) المقاطع البرمجية
(ج) اللبنات
(د) العرض

٥) أي تطبيقات البرمجة بالكتل التالية يدعم أيضًا لغات نصية مثل بايثون وجافاسكريبت؟

(أ) برنامج سكراتش (ب) تينكر (Tynker)

(ج) Daisy the Dinosaur (د) بلوكلي (Blockly)

٦) في أي قسم من أقسام اللبنات يمكنك أن تجد لبنة "تحرك ١٠٠ خطوة"؟

(أ) قسم الأحداث (الأصفر) (ب) قسم الحركة (الأزرق)

(ج) قسم المظهر (الأرجواني) (د) قسم الصوت (الزهري)

٧) ما الكائن الافتراضي (الشخصية الأولى) الذي يظهر عند فتح برنامج سكراتش؟

(أ) كرة القدم (ب) الساحر

(ج) القط الكائن (Scratch Cat) (د) الحصان

٨) أي قسم من أقسام اللبنات يحتوي على لبنة "عندما نقر فوق" والتي تمثل لبنة البدء؟

(أ) قسم المظهر (ب) قسم التحكم

(ج) قسم الصوت (د) قسم الأحداث

٩) ما هو الغرض من إضافة لبنة "تحرك ٢٠ خطوة"؟

(أ) تكرار الحركة مرتين (ب) تحريك الكائن بمقدار ٢٠ خطوة

(ج) جعل الكائن يصدر صوتًا (د) جعل الكائن يقول "أهلاً!"

١٠) أي التطبيقات التالية يعتبر لغة برمجة مرئية مفتوحة المصدر ويمكن دمجها مع لغات أخرى مثل بايثون؟

(أ) Movie Maker (ب) بلوكلي (Blockly)

(ج) Daisy the Dinosaur (د) Paint

الوحدة الرابعة : الدرس السادس : : فن الجرافيك ابتكار وتعديل الصور الرقمية

السؤال الأول : ضع كلمة (صح) أو (خطأ):-

١) يُستخدم برنامج الرسام لابتكار الرسومات وتحرير الصور. ( )
٢) تُسمى عملية تحديد أجزاء معينة من الصورة لقص باقي الأجزاء بـ "القص" (Cropping). ( )
٣) لا يمكن استخدام معالج الكلمات (Word) لإضافة عناصر جرافيك، مثل الأشكال. ( )
٤) لإضافة نص إلى الصورة في برنامج الرسام، يجب أن تتكون مساحة بيضاء لكتابة النص. ( )
٥) البرامج الشائعة لتحرير الصور والرسوم موجودة فقط على الهواتف المحمولة. ( )
٦) يمكنك تغيير حجم الصورة أو اتجاهها باستخدام برنامج الرسام. ( )
٧) يمكن الوصول إلى أدوات تصميم الجرافيك في Word من علامة التبويب "إدراج" (Insert). ( )
٨) عند فتح برنامج الرسام ستجد الأدوات المتاحة في شريط القوائم ومربع الأدوات. ( )
٩) الخوارزميات هي الأدوات الرئيسية في برنامج الرسام. ( )
١٠) لا يمكن تعبئة الألوان باستخدام الخيارات المخصصة في برنامج الرسام. ( )
١١) برنامج paint هو أحد البرامج المشهورة فى تحرير الصور. ( )
١٢) باستخدام برنامج Microsoft paint يمكن تصميم صورة وحفظها. ( )
١٣) مربع الأدوات يتضمن الأدوات التى تحتاج إليها فى رسمك. ( )

السؤال الثاني : اختر الإجابة الصحيحة بين القوسين :

١) أيٌّ البرامج التالية هو أحد البرامج الشائعة في تحرير الصور والرسوم؟

(أ) برنامجPublisher (ب) برنامج الرسام(Microsoft Paint)

(ج) برنامجGoogle Chrome (د) برنامجExcel

٢) ماذا تسمى عملية تحديد أجزاء معينة من الصورة لاستخدامها، ثم قص باقي الأجزاء؟

(أ) التلوين (ب) القص(Cropping)

(ج) إدراج (د) المسح

٣) أين يمكن أن تجد أدوات الجرافيك مثل الأشكال والأيقونات في برنامج معالج الكلمات(Word) ؟

(أ) في شريط المهام (ب) في قائمة ابدأ

(ج) في علامة التبويب "ملف(File) " (د) في علامة التبويب "إدراج (Insert) "بشريط القوائم

٤) عند فتح برنامج الرسام، يمكنك أن تجد أدوات التحرير المتاحة في:

(أ) محرك البحث (ب) شريط القوائم (Menu bar) ومربع الأدوات(Toolbox)

(ج) قائمة الإعدادات(Settings) (د) برنامجPublisher

٥) ما الذي يجب أن تسحبه عند إضافة نص إلى صورة في برنامج الرسام؟

(أ) زر الإغلاق (ب) مؤشر الفأرة إلى اليمين

(ج) شريط القوائم (د) الصورة بأكملها

٦) يُعد برنامج الرسام جزءاً من:

(أ) متصفحات الإنترنت (ب) الألعاب الإلكترونية

(ج) الملحقات (Accessories) في قائمة ابدأ (د) محركات البحث

٧) يُمكن لبرنامج معالج الكلمات (Word) أن يُساعد على تصميم عناصر جرافيك، مثل:

(أ) البريد الإلكتروني (ب) قواعد بيانات الخرائط

(ج) الأشكال والرسوم التخطيطية (د) محادثات الفيديو

٨) ما الذي يمكنك أن تقوم بتغييره على الصورة باستخدام برنامج الرسام؟

(أ) تغيير موضوع الصورة بالكامل (ب) تغيير حجم الصورة أو اتجاهها

(ج) تغيير إعدادات الكمبيوتر (د) تغيير اسم المصمم

٩) لفتح برنامج الرسام، تبحث عنه في قائمة:

(أ) أدوات(Tools) (ب) ابدأ(Start-up menu)

(ج) الملفات (د) العروض التقديمية

١٠) فن الجرافيك مجال يتعلق بـ:

(أ) كتابة النصوص الطويلة (ب) ابتكار وتعديل الصور والرسومات الرقمية

(ج) إرسال البريد الإلكتروني (د) حل المسائل الرياضية

١١) برنامج .... هو أحد البرامج المشهورة فى تحرير الصور

أ- paint ب- Word

ج- Facebook د- Twitter

الوحدة ٣ : أسئلة الدرس ١ : التطبيقات التكنولوجية في حياتنا

السؤال الأول: ضع كلمة (صح) أو (خطأ):-

١- يمكن استخدام الأدوات الرقمية لإيجاد حلول للمشكلات اليومية. (ص)
٢- التكنولوجيا تجعل دفع الفواتير أكثر صعوبة. (خ)
٣- يمكن من خلال التطبيقات الحصول على المساعدة من المؤسسات المختصة. (ص)
٤- حجز تذاكر الطائرة لا يمكن أن يتم عبر الإنترنت. (خ)
٥- سهلت الأدوات الرقمية عملية حجز تذاكر زيارة المتاحف. (ص)
٦- التكنولوجيا تضر الناس دائمًا ولا تفيدهم. (خ)
٧- التواصل الجيد بين الناس يساعد على تكوين علاقات جيدة. (ص)
٨- المعلومات أصبحت أكثر صعوبة في الحصول عليها بسبب الإنترنت. (خ)
٩- يمكن أن تستفيد المجتمعات من الحلول الرقمية. (ص)
١٠- الأدوات الرقمية تسهل علينا إنجاز المهام اليومية. (ص)
١١- أصبح هناك وفرة من المعلومات بسبب وجود بنك المعرفة المصري. (ص)
١٢- يمكن حجز التذاكر لزيارة بعض الأماكن التاريخية والثقافية عبر الإنترنت. (ص)
١٣- يمكن دفع الفواتير مثل فاتورة الماء والكهرباء من خلال التطبيقات عبر الإنترنت. (ص)
١٤- يجب تشجع الطلاب على تعلم كيفية استخدام التكنولوجيا بطريقة آمنة و سهلة . (ص)
١٥- لا يمكن حجز تذاكر القطارات والأتوبيسات والطائرات عبر الإنترنت. (خ)
١٦- استخدام التكنولوجيا بطريقة إيجابية يساعد الناس أن يصبحوا مواطنين رقميين ناجحين. (ص)

السؤال الثاني: اختر الإجابة الصحيحة من بين القوسين :-

١- ما الهدف الرئيسي من استخدام الأدوات الرقمية في النص ؟

أ- لزيادة صعوبة الحياة — ب- لتسهيل المهام ومساعدة الناس
ج- لمنع التواصل بين الناس — د- لإضاعة الوقت

٢- كيف يمكن للتطبيق الرقمي أن يساعد شخصا ما ؟

أ- ليغني له — ب- ليحصل من خلاله على المساعدة من المكان المختص
ج- ليشتري له ملابس — د- ليذهب به إلى المدرسة

٣- أحد هذه الأمثلة يوضح كيف سهلت التكنولوجيا السفر

أ- الذهاب إلى المكتبة — ب- حجز تذاكر الطائرات عبر الإنترنت
ج- اللعب في الحديقة — د- الرسم على الورق

٤- من فوائد المواقع الإلكترونية .

أ- جعلت المعلومات متاحة للجميع بسهولة   ب- تمنع تحدث الناس بعضهم مع بعض

ج- تجعل الطقس حارا   د- تزيد من صعوبة التسوق

٥- ماذا نحقق عندما نستخدم التكنولوجيا بطريقة إيجابية ؟

أ- نسبب المشاكل للآخرين   ب- تساعد على تحقيق النجاح والتطور

ج- نمنع الناس من التعلم   د- نجعل الحياة أكثر صعوبة

٦- أي هذه الخيارات يعتبر أداة رقمية ؟

أ- كتاب ورقي   ب- قلم رصاص

ج- تطبيق على هاتف ذكي   د- مجلة ورقية

٧- ما المشكلة المالية التي يمكن حلها باستخدام التطبيقات الرقمية ؟

أ - صعوبة في الطهي   ب- صعوبة في دفع الفواتير

ج- صعوبة في ركوب الدراجة   د- صعوبة في النوم

٨- ما الذي يمكننا حجز تذاكر له عبر الإنترنت؟

أ - زيارة المتاحف والمواقع الأثرية   ب- شراء الخضار من البقال

ج- اللعب بالكرة   د- السباحة في البحر

٩- كيف تساعد التكنولوجيا على تحسين التواصل بين الناس ؟

أ - تمنع الناس من التحدث   ب- تسهل بناء العلاقات الجيدة وحل المشكلات

ج- تجعل التواصل أكثر صعوبة   د- تزيد من سوء الفهم بين الناس

١٠- ما الفائدة من التطبيقات التي تُصمَّم لخدمة المجتمع ؟

أ - إضاعة الوقت والمال   ب- مساعدة المجتمعات على التطور وحل مشكلاتها

ج- زيادة صعوبة الحياة   د- منع الناس من مساعدة بعضهم بعضًا

١١- كل ما يأتي يعد من استخدامات التكنولوجيا الآمنة ما عدا ....

أ- حجز تذاكر القطارات.   ب- دفع الفواتير عبر الإنترنت .

ج- بنك المعرفة المصرى.   د- كتابة بياناتك الشخصية في المواقع الاجتماعية. .

١٢- يجب تشجع الطلاب على تعلم استخدام التكنولوجيا بصورة........

أ -قليلة.   ب- آمنة و سهلة.

ج- سيئة.   د- مزعجة.

الوحدة ٣ : أسئلة الدرس ٢: المواطنة الرقمية

السؤال الاول : ضع كلمة (صح) أو (خطأ):-

١) البصمة الرقمية هي كل ما تفعله عبر الإنترنت، ومن المهم أن تكون بصمة إيجابية. (ص)

٢) المواطنة الرقمية هي مجرد معرفة كيفية استخدام الكمبيوتر. (خ)

٣) إذا رفعت مقطع فيديو من تصميمك، فمن حقك أن تطلب حمايته ضد القرصنة. (ص)

٤) لا يهم إن كنت تستخدم كلمة مرور ضعيفة طالما أنك لا تشاركها. (خ)

٥) القرصنة تعني أن تقوم بنسخ محتوى شخص آخر بهدف مشاركته أو بيعه. (ص)

٦) لست بحاجة لتوثيق المراجع التي تجدها على الإنترنت؛ فكلها صحيحة. (خ)

٧) من مسؤوليتك أن تتأكد أن المحتوى الذي تشاهده لا يسبب لك التوتر. (ص)

٨) يمكنك التعبير عن آرائك على الإنترنت بأي طريقة، حتى لو أساءت للآخرين. (خ)

٩) من حقك أن تستخدم الإنترنت عندما تحتاج إليه، ولكن في ظل احترام القانون. (ص)

١٠) يجب أن تختار المواقع الإلكترونية التي تزورها بحكمة وتستخدم برامج مُحدَّثة. (ص)

١١) المواطنة الرقمية هى القدرة على استخدام التكنولوجيا الرقمية بطرقة أخلاقية ومسئولة وأمنة. (ص)

١٢) البصمة الرقمية تشكل سجلا لكل ما تفعله عبر الانترنت. (ص)

١٣) الحماية ضد القرصنة لا تعتبر هامة. (خ)

١٤) لديك الحق فى استخدام الإنترنت فى الوقت الذى ترغب فيه فى ظل أحكام القانون. (ص)

١٥) عليك قرصنة المحتوى المحمى ومشاركته مع الآخرين وبيعه. (خ)

١٦) عند مشاركة المحتوى الترفيهى يجب ذكر المصدر الذى حصلت منه عليه. (ص)

السؤال الثاني : اختر الإجابة الصحيحة من بين القوسين :-

١) ما التعريف الصحيح للمواطنة الرقمية؟

أ- قضاء وقت طويل على الإنترنت. ب- القدرة على استخدام التكنولوجيا بطريقة أخلاقية ومسؤولة وآمنة.

ج- مشاهدة مقاطع فيديو فقط. د- مشاركة كل المعلومات الشخصية.

٢) الأشياء التي تفعلها على الإنترنت، وتترك أثراً تسمى.............

أ- كلمة المرور. ب- الحقوق.

ج- المسؤوليات. د- البصمة الرقمية.

٣) أحد أهم المسؤوليات تجاه المحتوى على الإنترنت هو.............

أ- نشره فوراً. ب- احترام حقوق الملكية الفكرية وتجنب القرصنة.

ج- عدم توثيق أي مراجع. د- استخدامه لإيذاء الآخرين.

٤) عند التفاعل مع الآخرين عبر الإنترنت، يجب عليك............

أ- التعبير عن آرائك بشكل مسيء. ب- تجاهلهم.

ج- إظهار سلوك إيجابي والتعامل باحترام. د- طلب معلوماتهم الشخصية.

٥) ما الذي يجب أن تفعله عندما تجد معلومات أثناء بحثك؟

أ- تجاهل المصدر. ب- استخدامها دون سؤال.

ج- تأكيد وتقييم وتوثيق المراجع التي تجدها. د- نشرها فوراً على أنها صحيحة.

٦) ما هو أحد حقوقك كمواطن رقمي؟

أ- سرقة المحتوى من الإنترنت. ب- الحق في الحماية وعدم نسخ بصمتك الرقمية دون إذنك.

ج- إهمال وقتك مع العائلة. د- نشر صور الآخرين.

٧) ماذا يعني استخدام الإنترنت بأمان؟

أ- استخدام كلمة مرور بسيطة. ب- زيارة أي موقع عشوائي.

ج- استخدام برامج مُحدَّثة ووضع كلمات مرور قوية. د- عدم مراقبة الوقت الذي تمضيه.

٨) ماذا ينتج عن عدم احترام حقوق الملكية الفكرية؟

أ- التفاعل الإيجابي. ب- توثيق المراجع.

ج- القرصنة. د- البصمة الرقمية النظيفة.

٩) ما الذي يُعد مثالاً على المسؤولية عند استخدام الإنترنت؟

أ- التعبير عن رأيك. ب- التأكد من تحقيق توازن بين استخدام الإنترنت والتواصل الشخصي.

ج- استخدام التكنولوجيا وقت الحاجة. د- مشاهدة أي شيء عشوائياً.

١٠) من المهم جداً ألا تشارك معلوماتك ومعلومات غيرك عبر الإنترنت بطريقة............

أ- مسؤولة. ب- غير آمنة ومسؤولة.

ج- آمنة. د- إيجابية.

١١) من حقوق المواطنة الرقمية ....

أ- ألا ينسخ أحد بصمتك الرقمية أو يشاركها مع أحد. ب- إظهار سلوك إيجابي فى تعاملك مع الآخرين عبر الإنترنت

ج- التأكد من تقييم ما تشاهده. د- التأكد من أن المحتوى الذى تشاهده آمن.

١٢) من مسئولياتك كمواطن رقمي ....

أ- ألا تقوم بقرصنة محتوى آمنا ومشاركته. ب- أن لديك الحق فى استخدام الانترنت متى تشاء.

ج- أن لديك الحق فى مشاركة المعلومات مع احترام الملكية الفكرية. د- أن لديك الحق فى التواصل مع الآخرين .

الوحدة ٣ : أسئلة الدرس ٣ : التواصل عبر الإنترنت

السؤال الأول : ضع كلمة (صح) أو (خطأ):-

١. الاتصال المتزامن يحدث في الوقت الفعلي، ويتطلب استجابة فورية. (ص)
٢. لا يمكن استخدام البريد الإلكتروني للتواصل مع المعلم بخصوص مشروع مدرسي. (خ)
٣. يُعد البريد الإلكتروني مثالاً على الاتصال غير المتزامن. (ص)
٤. للتواصل المتزامن، يجب أن يكون طرفا الاتصال متواجدين في التوقيت نفسه. (ص)
٥. يمكن لغرف الدردشة أن تُستخدم لإجراء مناقشة موضوع دراسي معين. (ص)
٦. المراسلة الفورية (IM) تُعد من أدوات الاتصال غير المتزامن. (خ)
٧. يمكن استخدام متصفحات الإنترنت مثل Google Chrome للوصول إلى غرف الدردشة. (ص)
٨. الاتصال غير المتزامن يتطلب استجابة فورية من الطرف الآخر. (خ)
٩. محادثات الفيديو تسمح بالتواصل المباشر مع شخص واحد أو أكثر. (ص)
١٠. لا يمكن لتطبيق الهاتف المحمول أن يتيح لك الوصول إلى محادثات الفيديو. (خ)

السؤال الثاني : اختر الإجابة الصحيحة مما بين القوسين :-

١. ما نوع الاتصال الذي يحدث في الوقت الفعلي، ويتطلب استجابة فورية؟

أ- الاتصال غير المتزامن ب- البريد الإلكتروني

ج- الاتصال المتزامن د- المراسلة العادية

٢. تُعد محادثات الفيديو مثالاً على أي نوع من الاتصال؟

أ- اتصال غير متزامن ب- اتصال تقليدي

ج- الاتصال المتزامن د- الرسائل المسجلة

٣. أفضل وسيلة لإرسال رسالة رسمية إلى معلمك أو للجهات الحكومية هي

أ- المراسلة الفورية ب- محادثات الفيديو

ج- البريد الإلكتروني د- غرف الدردشة

٤. تُستخدم غرف الدردشة (Chat rooms) غالباً لإجراء

أ- محادثات شخصية طويلة ب- إرسال واجبات رسمية

ج- مناقشة موضوع دراسي د- مكالمات هاتفية

٥. أي من الأدوات التالية لا تتطلب تواجدك أنت والمستلم في نفس التوقيت؟

أ- المراسلة الفورية ب- محادثات الفيديو

ج- البريد الإلكتروني د- المكالمات المباشرة

٦. ما الأداة اللازمة لإجراء محادثات الفيديو؟

أ- مسجل صوت فقط ب- جهاز فاكس

ج- جهاز بكاميرا وميكروفون د- قلم وورقة

٧. يسمح لك الاتصال المتزامن بـ :

أ- إرسال ملف والرد لاحقاً ب- إرسال رسالة رسمية طويلة

ج- تبادل المعلومات فوراً د- قراءة مقالات تعليمية

٨. برنامج تطبيق الهاتف المحمول يتيح لك الوصول المباشر إلى :

أ- الطبخ والوصفات فقط ب- البريد ومحادثات الفيديو

ج- الكتب الورقية د- الرياضة البدنية

٩. ما نوع الاتصال المستخدم لإرسال ملف رقمي أو برنامج تعليمي مسجل؟

أ- اتصال متزامن ب- اتصال غير متزامن

ج- محادثة فيديو د- مراسلة فورية

١٠. تُعد المراسلة الفورية (IM) مثالاً على :

أ- الاتصال غير المتزامن ب- الاتصال المتزامن

ج- البريد الرسمي د- المراسلات البطيئة

الوحدة ٣ : أسئلة الدرس ٤ : أدوات التواصل الرقمي

السؤال الأول : ضع كلمة (صح) أو (خطأ):-

١. عند إجراء محادثة فيديو، يجب أن تتصرف كما لو كنت موجودا في مكان عام. (ص)

٢. المراسلة الفورية وسيلة رسمية تُستخدم فيها الجمل الكاملة. (خ)

٣. يجب أن تحتوي رسالة البريد الإلكتروني على عبارات تحية وختام مهذبة. (ص)

٤. يمكنك أن تترك الكاميرا مفتوحة في محادثات الفيديو حتى لو كنت لا ترتدي ملابس مناسبة. (خ)

٥. البريد الإلكتروني مناسب لمراسلة معلمك أو مدير مدرستك . (ص)

٦. من المهم إغلاق صوت الميكروفون عند عدم التحدث في محادثات الفيديو. (ص)

٧. يمكنك استخدام الرموز والصور في رسائل المراسلة الفورية. (ص)

٨. خانة "To" في البريد الإلكتروني مخصصة لكتابة موضوع الرسالة. (خ)

٩. في غرف الدردشة ، تكون رسالتك خاصة ولا يراها إلا المرسل إليه. (خ)

١٠. من المهم التأكد من أن المرفقات التي ترسلها عبر البريد الإلكتروني آمنة ودقيقة. (ص)

١١. للانضمام إلى المحادثة يجب النقر على الرابط الخاص والانتظار للسماح بالدخول من قبل الشخص الذى بدأ المحادثة. (ص)

١٢. يمكن للشخص المسئول عن المحادثة إغلاق الميكروفونات للأشخاص الآخرين. (ص)

١٣. في حالة كانت الكاميرا قيد التشغيل يمكن للمشاركين في المحادثة رؤيتك. (ص)

السؤال الثاني : اختر الإجابة الصحيحة مما بين القوسين :-

١. إذا كنت تُجري محادثة فيديو مع زملائك ، متى يجب عليك إغلاق الميكروفون ؟

(أ) عند دخول المحادثة (ب) عند خروجك من المحادثة

(جـ) عندما يأتي دور شخص آخر للتحدث (د) طوال مدة المحادثة

٢. تُعد المراسلة الفورية وسيلة تواصل.

(أ) رسمية جدا (ب) معقدة

(ج) غير رسمية (د) بطيئة

٣. أين يتم وضع عنوان البريد الإلكتروني للشخص الذي ترسل له الرسالة ؟

(أ) في سطر الموضوع (ب) في خانة CC

(جـ) في خانة To (د) في نهاية الرسالة

٤. عند كتابة رسالة بريد إلكتروني، يجب عليك استخدام..

(أ) الرموز والعبارات العامية (ب) القواعد النحوية الصحيحة والتحية والختام

(ج) الكثير من الصور المتحركة (د) كلمات غير واضحة

٥. ما الذي يجب أن تتأكد من عدم وجوده في الخلفية إذا كانت الكاميرا قيد التشغيل في محادثة الفيديو؟

(أ) كتب مدرسية (ب) نباتات زينة

(ج) معلومات شخصية أو عنوان منزلك (د) لون موحد

٦. ما الإجراء الذي يجب أن تتخذه إذا رغبت في الانضمام إلى محادثة فيديو؟

(أ) الدخول مباشرة (ب) مغادرة الغرفة

(ج) النقر على الرابط والانتظار حتى يتم السماح لك بالدخول (د) إغلاق الكاميرا مباشرة

٧. في غرف الدردشة ، مَن يستطيع قراءة رسائلك ؟

(أ) الشخص الذي أرسلت له الرسالة فقط (ب) أنت فقط

(ج) أي شخص لديه حق الوصول إلى غرفة الدردشة (د) معلمك فقط

٨. ما الغرض الأساسي من استخدام البريد الإلكتروني ؟

(أ) إرسال رموز ترفيهية (ب) المواقف الرسمية الأكثر شيوعا

(ج) محادثات سريعة وفورية (د) مشاركة مقاطع فيديو عشوائية

٩. ما الذي يجب عليك فعله عند استخدام المراسلة الفورية ؟

(أ) استخدام جمل كاملة ورسمية جدا (ب) نشر معلومات عن الآخرين

(ج) التحلي بالأخلاق في التعامل مع الآخرين (د) إرسال ملفات كبيرة دون سابق إنذار

١٠. ما الجزء الذي يجب أن يقدم معلومات واضحة عن محتوى رسالة البريد الإلكتروني ؟

(أ) خانة To (ب) سطر الموضوع (Subject)

(ج) عبارة التحية (د) نص الرسالة

الوحدة ٣ : أسئلة الدرس ٥: أدواتي في التعلم عبر الإنترنت

السؤال الأول : ضع كلمة (صح) أو (خطأ):-

١. بيئات التعلم عبر الإنترنت تسمح للمعلمين بتقديم دروس افتراضية للتلاميذ. (ص)
٢. يُعد بنك المعرفة المصري مثالاً على بيئة التعلم بدلاً من مصدر تعلم . (خ)
٣. Vlaby منصة تسمح للتلاميذ بإجراء تجارب عملية في بيئة تفاعلية . (ص)
٤. المصادر الموثوقة عبر الإنترنت لا تُعد مهمة للبحث وجمع البيانات. (خ)
٥. يمكن للتلاميذ استخدام منصة Edmodo للتواصل مع معلميهم ونشر مهامهم الدراسية. (ص)
٦. يحتوي بنك المعرفة المصري على مصادر باللغة الإنجليزية فقط. (خ)
٧. يمكنك استخدام بيئات التعلم عبر الإنترنت للبحث عن معلومات حول الحيوانات والعلوم. (خ)
٨. مصمم الخرائط التفاعلي يُعد أداة للمراسلة الفورية بين الطلاب. (خ)
٩. التعلم عبر الإنترنت يقتصر على قراءة المقالات المكتوبة فقط. (خ)
١٠. يمكنك من خلال بنك المعرفة المصري البحث والاطلاع على موضوعات مختلفة. (ص)
١١. لا تسمح بيئات التعلم عبر الإنترنت مثل Edmodo بالتواصل بين المعلمين والتلاميذ. (ص)
١٢. تسمح بيئات التعلم عبر الإنترنت مثل Edmodo للمعلمين بتقديم دروس إفتراضية. (ص)
١٣. يعد بنك المعرفة المصري من وسائل التعلم عبر الإنترنت. (ص)
١٤. يعد بنك المعرفة المصري من بيئات التعلم عبر الإنترنت. (خ)

السؤال الثاني : اختر الإجابة الصحيحة مما بين القوسين :-

١. أيٌّ المنصات التالية تُعد مثالاً على بيئات التعلم عبر الإنترنت؟
(أ) Paint   (ب) E-mail
(ج) Edmodo   (د) WhatsApp

٢. كلٌّ مما يلي يمكن أن تقدّمه بيئات التعلم عبر الإنترنت ما عدا:
(أ) دروس في الرياضيات المتقدمة   (ب) تجارب عملية فقط
(ج) مواضيع متنوعة، مثل الحيوانات والعلوم والتاريخ والجغرافيا   (د) كتابة الملفات

٣. الميزة الأساسية لمنصة Vlaby أنها تتيح للتلاميذ:
(أ) تحميل الاختبارات المدرسية   (ب) التواصل مع الأهل فقط
(ج) إجراء تجارب عملية في بيئة تفاعلية   (د) قراءة الكتب الورقية

٤. يُعد بنك المعرفة المصري (EKB) ....

(أ) تطبيق مراسلة فورية (ب) أداة لرسم الصور فقط

(ج) المكتبة الإلكترونية الأولى في مصر التي تحوي مصادر متنوعة (د) برنامج لتشغيل الألعاب

٥. ما الغرض من استخدام مصمم الخرائط التفاعلي (Mapmaker)؟

(أ) مشاهدة الأفلام الترفيهية (ب) إجراء مكالمات فيديو

(ج) رسم الخرائط عبر الإنترنت والبحث باستخدام البيانات (د) تحميل واجبات الرياضيات

٦. ما الذي يمكن للمعلمين تقديمه عبر بيئات التعلم مثل Edmodo؟

(أ) ألعاب فيديو فقط (ب) دروس افتراضية وتحميل الاختبارات والواجبات

(ج) التواصل مع مديري المدارس فقط (د) إرسال بريد إلكتروني

٧. ما الصفة الأهم التي يجب أن تتميز بها أدوات التعلم الرقمية التي نستخدمها؟

(أ) أن تكون ملونة (ب) أن تحتوي على صور

(ج) أن تكون موثوقة وآمنة (د) أن تكون مخصصة للمعلمين فقط

٨. يمكنك الوصول إلى الموضوعات والمقالات ومقاطع الفيديو في بنك المعرفة المصري بمجرد ....

(أ) إرسال طلب رسمي (ب) الضغط على المصدر

(ج) زيارة المدرسة (د) استخدام تطبيق خارجي

٩. تسمح بيئات التعلم عبر الإنترنت بالتواصل بين المعلمين والتلاميذ ....

(أ) فقط عندما يكونون في نفس المكان (ب) بغض النظر عن مكان وجودهم

(ج) عبر الهاتف الأرضي (د) في أوقات محددة صباحاً فقط

١٠. تُصنَّف منصة Vlaby ضمن المنصات التي تتيح للطالب ....

(أ) مشاهدة الصور فقط (ب) التفاعل مع المحتوى العلمي

(ج) قراءة النصوص فقط (د) المراسلة الفورية

١١. منصة المعامل الإفتراضية تمكن التلاميذ والمعلمين من إجراء تجارب معملية فى بيئة تفاعلية ....

أ- بنك المعرفة المصرى . ب- ناشيونال جيوجرافيك كيدز .

ج- فلابى. د- Edmodo

١٢. المكتبة الإلكترونية الأولى فى مصر التى تحوى مصادر حول موضوعات متنوعة ....

أ- بنك المعرفة المصرى . ب- ناشيونال جيوجرافيك كيدز .

ج- فلابى. د- Edmodo

الوحدة ٣ : أسئلة الدرس ٦: مهارات البحث الرقمي : التخطيط وتقييم المصادر

السؤال الأول : ضع كلمة (صح) أو (خطأ):-

١. يجب أن تبدأ بحثك الرقمي بالتخطيط للموضوع والتركيز. (ص)
٢. المصادر الموثوقة هي تلك التي تقدم معلومات مكتوبة باحترافية وخالية من الأخطاء الإملائية. (ص)
٣. الخاتمة في التقرير تعرض موضوع التقرير بالتفصيل. (خ)
٤. المصادر التي تجدها في المدونات (Blogs) دائماً موثوقة، ويمكن الاعتماد عليها. (خ)
٥. الفقرات الداعمة في التقرير هي التي تقدم المعلومات والبيانات التي تم جمعها. (ص)
٦. يجب أن تهتم بالبحث عن المصادر النصية فقط، وتتجاهل التسجيلات الصوتية والفيديوهات. (خ)
٧. بعد الانتهاء من البحث يجب أن تستخدم مخططاً لتنظيم ملاحظاتك بطريقة منطقية. (خ)
٨. عندما تجد معلومة يجب أن تسأل نفسك: هل هي موثوقة؟ (ص)
٩. لا داعي لذكر المصدر في تقريرك، فالمعلومات ملك للجميع. (خ)
١٠. يمكنك استشارة والديك أو معلمك حول المصادر الموثوقة للبحث. (ص)
١١. التخطيط قبل إجراء أى بحث رقمى يساعدك على تركيز بحثك على المعلومات التى تحاول جمعها. (ص)
١٢. أثناء إجراء البحث الرقمى يجب ذكر المصادر في ملاحظاتك لكي تتمكن من توثيقها. (ص)
١٣. يمكن للبحث الرقمى أن يتضمن مصادر كالتسجيلات الصوتية ومقاطع الفيديو و الصور. (ص)
١٤. المصادر الموثوقة هى مقالات أو معلومات كتبها الخبراء وتحققوا من صحتها. (ص)
١٥. يجب أن تكون المعلومات المستخدمة فى البحث الرقمى موثوقة. (ص)
١٦. يجب الحذر أثناء الحصول على معلومات عبر مواقع التواصل الاجتماعى. (ص)

السؤال الثاني: اختر الإجابة الصحيحة من بين الاختيارات التالية:

١. ما أول خطوة يجب القيام بها قبل إجراء أي بحث رقمي؟

(أ) البدء مباشرة في البحث (ب) التخطيط وتحديد الموضوع والتركيز
(ج) طباعة التقرير (د) كتابة الخاتمة

٢. ماذا يسمى سجل الملاحظات المنظم الذي يساعدك على ترتيب أفكار التقرير؟

(أ) تقرير مفصل (ب) المصدر الموثوق
(ج) مخطط (د) خاتمة نهائية

٣. المعلومات التي تجدها في مواقع التواصل الاجتماعي تُعتبر مصادر:

(أ) موثوقة (ب) دقيقة
(ج) غير موثوقة (د) احترافية

٤. ما الذي يجب عليك الحرص على كتابته في ملاحظاتك عند استخدام مصدر موثوق؟

(أ) رأيك الشخصي فقط (ب) معلومات غير مهمة

(ج) ملاحظات مفصلة ودقيقة وذكر المصدر (د) أكاذيب وآراء الآخرين

٥. أي جزء من المخطط يقدم الأفكار والمعلومات التي وجدتها في البحث؟

(أ) المقدمة (ب) الفقرات الداعمة

(ج) الخاتمة (د) سطر الموضوع

٦. يمكن أن يتضمن البحث الرقمي مصادر غير نصية، مثل:

(أ) الكتب الورقية (ب) مقاطع الفيديو والتسجيلات الصوتية

(ج) الرسائل البريدية العادية (د) المخططات فقط

٧. يجب أن تكون المصادر الموثوقة مكتوبة بطريقة:

(أ) عامية وبها أخطاء (ب) احترافية وبعناية وبدون أخطاء نحوية

(ج) قصيرة جداً (د) غير رسمية

٨. ما الذي يجب أن يتم التركيز عليه في المقدمة عند كتابة التقرير؟

(أ) نتائج البحث النهائية (ب) عرض موضوع التقرير باختصار

(ج) المصادر غير الموثوقة (د) الخاتمة النهائية

٩. ما الذي يجب أن تفعله عندما تعثر على معلومات، قبل أن تستخدمها؟

(أ) تبدأ في الكتابة مباشرة (ب) تقييمها وتتأكد من كونها موثوقة

(ج) تنشرها على مواقع التواصل (د) تذكر رأيك الشخصي فقط

١٠. أي مما يلي يجب استشارته حول المصادر الصالحة للبحث؟

(أ) صديق لا يعرف الموضوع (ب) مدوّن على الإنترنت

(ج) معلمك أو أمين مكتبة المدرسة (د) إعلان تجاري

١١. على المخطط أن يتضمن ....

أ- مقدمة تعرض موضوع التقرير. ب- بالمعلومات غير داعمة.

ج- أفكار غير مترابطة. د- أبحاث متفرقة.

١٢. المصادر عبر مواقع التواصل الاجتماعى هي ....

أ-مصادر موثوقة . ب- مصادر غير موثوقة .

ج- يجب الاخذ بها. د- من المصادر الهامة .

الوحدة ٤ : أسئلة الدرس ١ : حل المشكلات الرقمية

السؤال الأول : ضع كلمة (صح) أو (خطأ):-

١. تبدو مشكلات تكنولوجيا المعلومات والاتصالات أسهل عندما نقسمها إلى أجزاء صغيرة. (ص)
٢. الفرضية هي الحل النهائي والمؤكد لكيفية حدوث المشكلة. (خ)
٣. يجب أن تحاول دائماً حل المشكلات التقنية بنفسك دون طلب المساعدة. (خ)
٤. يمكن تطبيق منهجية تقسيم المشكلات على مشكلات من العالم الواقعي وليس فقط مشكلات التكنولوجيا. (خ)
٥. لا يجب أن يتضمن اختبار الفرضية أي خطر على الجهاز الذي تستخدمه. (ص)
٦. المعلم مصدر للمساعدة على تنظيم وتسهيل المهام والمشكلات الكبيرة. (ص)
٧. عندما لا ينجح اختبار الفرضية يجب أن تشعر بالإحباط، وتتوقف عن المحاولة. (خ)
٨. إذا كان لديك مجموعة تساعدك على حل مشكلة يجب أن يحل كل شخص جزءاً صغيراً من المشكلة. (ص)
٩. الفرضية هي تخمين علمي حول كيفية حدوث الأشياء، ويمكن اختبارها. (ص)
١٠. لا تحتاج إلى اتخاذ خطوات لحل المشكلات التقنية؛ فالحل يأتي تلقائياً. (خ)
١١. الفرضية هى تخمين علمي حول كيفية حل الأشياء. (ص)
١٢. يجب تقسيم المعلومات إلى أجزاء صغيرة وحلها تدريجيا. (ص)
١٣. الفرضية هى محاولة الأجابة عن سؤالك بتفسير يمكن اختباره. (ص)
١٤. لحل المشكلة الكبيرة يجب حل الأجزاء الصغيرة منها جزء تلو الاخر. (ص)
١٥. يجب عند اختبار الفرضية أن لا تنجز أى اختبار قد يعرضك للخطر. (ص)
١٦. يجب تخصيص جزء من المشكلة لحلها لكل شخص من المجموعة. (ص)
١٧. يجب تقسيم المشكلة إلى أجزاء صغيرة وحلها تدريجيا. (ص)

السؤال الثاني: اختر الإجابة الصحيحة من بين الاختيارات التالية:

١. التخمين العلمي حول كيفية حدوث مشكلةٍ ما يسمى...............

(أ) الحل النهائي (ب) التجربة
(ج) الفرضية (د) المشكلة الجزئية

٢. عندما تكون مشكلة التكنولوجيا معقدة جدًا، فإن أفضل استراتيجية لحلها هي...............

(أ) تجاهلها والبحث عن مشكلة أخرى (ب) تقسيمها إلى أجزاء صغيرة وحلها تدريجيًا
(ج) البدء بحلها دون تفكير (د) طلب المساعدة من أي شخص عشوائي

٣. الهدف من اختبار الفرضية هو.................

(أ) إثبات أنك كنت محقًا دائمًا   (ب) معرفة إذا كانت الفرضية لم تنجح للتعلم من الخطأ

(ج) تعريض الجهاز للخطر   (د) تضخيم حجم المشكلة

١. عندما يكون لدينا مهمة كبيرة في البداية، كيف نجعلها أسهل؟

(أ) نتركها كما هي   (ب) نقسمها إلى عدة مهام صغيرة

(ج) نطلب من شخص آخر حلها بالكامل   (د) نشتت الانتباه عنها

٢. إذا لم ينجح اختبارك للفرضية، فما أهم شيء يجب أن تتعلمه؟

(أ) عدم بناء فرضيات مرة أخرى   (ب) أنك لا تستطيع حل المشكلات

(ج) ما الخطأ الذي حدث؟ وكيف يساعدك ذلك على بناء فرضية أفضل؟ (د) أن المشكلة غير قابلة للحل

٣. ما الإجراء الذي يجب تجنبه عند اختبار فرضيتك؟

(أ) بناء فرضية جديدة   (ب) تطبيق أي اختبار قد يعرض الجهاز للخطر

(ج) تقسيم المشكلة   (د) طلب المساعدة من المعلم

٤. في مهمة تنظيم رحلة، تحديد وجهة الرحلة يمثل.................

(أ) الفرضية   (ب) المشكلة الكبرى

(ج) جزءًا صغيرًا ومقسمًا من المشكلة   (د) الخطوة النهائية

٥. ما الذي يجب عليك فعله عند مواجهة مشكلة معقدة في التكنولوجيا؟

(أ) محاولة حلها بنفسك فقط   (ب) طلب المساعدة من المعلم أو المتخصصين

(ج) الاستسلام للمشكلة   (د) اللعب على الكمبيوتر

٦. عندما تعمل مجموعة من الأشخاص على حل مشكلة كبيرة، كيف يمكن تنظيم العمل؟

(أ) يعمل الجميع على الجزء نفسه   (ب) تخصيص جزء صغير لكل فرد ليحله

(ج) لا يشارك أحدًا   (د) يقوم شخص واحد بحل كل شيء

٧. حل المشكلات يتطلب.................

(أ) العشوائية   (ب) اتخاذ خطوات للتفكير فيها وحلها

(ج) إضاعة الوقت   (د) قراءة الروايات

٨. في حالة وجود مشكلة تواجهك مع مجموعتك، لحل المشكلة يجب ....

أ- تخصيص جزء من المشكلة لكل شخص منهم .   ب- إعطاء المشكلة لأحدهم لحلها.

ج- أن تقوم وحدك بحل المشكلة.   د- تترك المشكلة بدون حل.

٩. لتسهيل حل مشكلة كبيرة.......... .

أ-يجب تقسيم المشكلة لأجزاء صغيرة .   ب-لا يجب حلها .

ج- لا يجب توزيعها على أفراد المجموعة.   د- وضع حل واحد .

الوحدة الرابعة : أسئلة الدرس الثالث : تقديم المعلومات

السؤال الأول : ضع كلمة (صح) أو (خطأ):-

١) الهوامش هي المساحة الفارغة التي تُترك حول أطراف الملصق. (ص)
٢) برنامج Publisher الأداة الأفضل لتصميم الملصقات الاحترافية. (ص)
٣) يُفضل استخدام أكثر من خمسة ألوان في التصميم لجعله جذاباً. (خ)
٤) إذا اخترت خطاً معقداً، فإنه سيساعد جمهورك على القراءة بسهولة. (خ)
٥) يجب أن تتناسب الصور المستخدمة في الملصق مع المحتوى، وتكون بجودة عالية. (ص)
٦) للوصول إلى حزمة Microsoft 365 تحتاج إلى جهاز رقمي مُحدّث. (ص)
٧) إذا كان المحتوى قريباً جداً من الأطراف، فسيبدو الملصق جذاباً من الناحية البصرية. (خ)
٨) برنامج معالج الكلمات (Word) يمكن استخدامه لتصميم ملصقات أيضاً. (ص)
٩) لا نحتاج إلى الاهتمام بلون الخلفية عند اختيار لون الخط. (خ)
١٠) يجب أن تكون الصورة غير واضحة في الملصق لتشجيع المشاهد على التركيز على النص. (خ)
١١) يجب التأكد من أن الكمبيوتر الخاص بك محدث لتستطيع تحميل حزمة Microsoft office 365. (ص)
١٢) يجب اختيار حجم خط مناسب للوحة الإعلانية يسهل قراءتها. (ص)
١٣) الهامش هو مقدار المساحة بين أطراف الملصق أو اللوحة الإعلانية ومحتواه. (ص)
١٤) اختيار نوع خط معقد فى اللوحة الإعلانية يسهل قراءتها. (خ)
١٥) عند عمل ملصق أو لوحة إعلانية يجب أن يتمكن الجمهور من رؤية معلوماتك بسهولة. (ص)
١٦) يجب أن تتناسب الصور مع المحتوى الذى تشاركه. (ص)

السؤال الثاني : اختر الإجابة الصحيحة بين القوسين :

١) ما الأداة التي تُعتبر الأفضل لتصميم ملصق أو لوحة إعلانية رقمية؟

(أ) معالج الكلمات (Word) — (ب) برنامج العروض التقديمية (PowerPoint)

(ج) برنامج النشر المكتبي (Publisher) — (د) تطبيق الهاتف المحمول

٢) ماذا تسمى المساحة الفارغة التي تُترك حول أطراف الملصق؟

(أ) الخلفية — (ب) الألوان

(ج) الهامش — (د) نوع الخط

٣) ما الحد الأقصى للألوان الذي يفضل استخدامه في الملصق الواحد؟

(أ) خمسة ألوان — (ب) أقل من ثلاثة ألوان

(ج) عشرة ألوان — (د) لون واحد فقط

٤) إذا كان الخط الذي تستخدمه في الملصق معقداً، فإنه:

(أ) يلفت النظر بشدة (ب) يشتت الانتباه ويصعب قراءته

(ج) يزيد من جودة الصورة (د) يسهل على الجمهور قراءة المعلومات

٥) عند استخدام الصور في اللوحات الإعلانية، من المهم أن تكون الصور:

(أ) غير واضحة (ب) لا تتناسب مع المحتوى

(ج) واضحة وذات جودة عالية وملائمة للموضوع (د) بها الكثير من النصوص

٦) يُعد برنامج معالج الكلمات (Word) جزءاً من حزمة برامج:

(أ) Google Drive (ب) Microsoft 365

(ج) Adobe Suite (د) Vlaby

٧) ما العيب البصري إذا أضفت محتوى قريباً جداً من أطراف الملصق؟

(أ) سيبدو الملصق مصمماً جيداً (ب) سيبدو الملصق مزدحماً وكأنه يفتقر إلى الهوامش

(ج) سيزيد من جودة الملصق (د) سيجعل القراءة أسهل

٨) ما الذي يجب أن تتأكد منه بخصوص جهاز الكمبيوتر الخاص بك قبل تنزيل برامج Microsoft 365؟

(أ) أن يكون قديماً جداً (ب) أن يكون غير متصل بالإنترنت

(ج) أن يكون مُحدّثاً ليتحمل البرنامج الذي سيتم تنزيله (د) أن يكون خطه صغيراً جداً

٩) عند اختيار الألوان، يجب أن تأخذ في الاعتبار:

(أ) جهاز الكمبيوتر (ب) نوع الخط فقط

(ج) لون الخلفية (د) الماوس

١٠) بشكل عام، في التصميم، يُعتبر اختيار الخط الذي يحقق:

(أ) التعقيد (ب) الغموض

(ج) البساطة (د) الإفراط في التفاصيل

١١) عند عمل ملصق أو لوحة إعلانية يجب أن................

أ- نختار خط صغير جدا . ب- نختار شكل خط معقد.

ج- نختار حجم خط كبير جدا. د- نختار حجم خط وشكل خط مناسبين.

١٢) لاستخدام الصور في اللوحة الإعلانية يجب أن..........

أ-نستخدم صور مناسبة وحجمها مناسب. ب- نستخدم صور غير واضحة .

ج- نستخدم صور صغيرة جدا. د- نستخدم صور ذات جودة سيئة .

الوحدة الرابعة : أسئلة الدرس ٣: الخوارزميات

السؤال الأول : ضع كلمة (صح) أو (خطأ):-

١) تمثل الخوارزمية سلسلة من الخطوات التي تشرح كيفية أداء مهمة ما. (ص)

٢) تساعد الخوارزميات على تحديد نتائج البحث الأقل صلة بموضوع بحثك. (خ)

٣) يُعد اتباع وصفة طعام نوعًا من الخوارزميات. (ص)

٤) ليست هناك حاجة لاختيار الكلمات الصحيحة عند البحث؛ فالمحرك سيجد النتائج دائمًا. (خ)

٥) الخوارزمية في حل مسألة الرياضيات تتطلب تقسيم السؤال إلى أجزاء. (ص)

٦) عند تنظيف الغرفة يمكن أن تبدأ بتنظيف الأرضية قبل إزالة الغبار عن الأسطح. (خ)

٧) عند إدخال كلمات مفتاحية غير دقيقة، تكون خوارزمية المحرك دقيقة جدًا في جميع الحالات. (خ)

٨) محركات البحث تستخدم قاعدة بيانات الخرائط الرقمية لتزويدك بإرشادات الوصول إلى مكانٍ ما. (ص)

٩) الخوارزمية مجموعة من الإرشادات العشوائية. (خ)

١٠) تستخدم أجهزة الكمبيوتر وتطبيقاته الخوارزميات لتزيين سطح المكتب. (خ)

١١) تحتاج أجهزة الكمبيوتر والتطبيقات إلى خوارزميات لكي تعمل. (ص)

١٢) يمكن لبرنامج معالج الكلمات wordالتحقق من كتابة الكلمة بشكل صحيح. (ص)

١٣) لا يمكن لبرنامج معالج الكلمات wordالتحقق من كتابة الكلمة بشكل صحيح. (خ)

السؤال الثاني : اختر الإجابة الصحيحة بين القوسين :

١) ماذا تسمى سلسلة الخطوات التي تشرح كيفية أداء مهمة ما؟

(أ) كلمة مفتاحية (ب) البحث الرقمي

(ج) الخوارزمية (Algorithm) (د) قاعدة البيانات

٢) ما الذي يستخدمه محرك البحث لتحديد النتائج الأكثر صلة بموضوع بحثك؟

(أ) الوصفات الغذائية (ب) الأخطاء الإملائية

(ج) الخوارزميات (د) الصور فقط

٣) عند حل مسألة لفظية في مادة الرياضيات، غالبًا ما يتطلب الأمر:

(أ) تجاهل السؤال (ب) تقسيم السؤال إلى أجزاء وحله في سلسلة من الخطوات

(ج) استخدام كلمة واحدة فقط (د) طلب المساعدة دون محاولة

٤) إذا استخدمت محرك بحث للعثور على إرشادات توصلك إلى مكان ما، فسيستخدم المحرك:

(أ) ملفاتك الشخصية (ب) قاعدة بيانات الأسماء والمعلومات الموجودة في الخرائط الرقمية

(ج) أسئلة الرياضيات (د) وصفات الطعام

٥) ماذا يجب أن تفعل لكي تخبر محرك البحث بالمهمة التي تود أن يؤديها؟

(أ) إغلاق جهاز الكمبيوتر (ب) إدخال الكلمات المفتاحية

(ج) تنظيف غرفتك (د) تحضير وجبة طعام

٦) ماذا يحدث إذا لم تكن صياغة الكلمات المفتاحية دقيقة بما فيه الكفاية؟

(أ) تكون خوارزمية المحرك دقيقة جدًا (ب) قد لا تكون خوارزمية المحرك دقيقة تمامًا في تقديم النتائج

(ج) تنظم الغرفة بشكل أفضل (د) تتوقف الأجهزة عن العمل

٧) وصفة تحضير وجبة طعام (مثل سندويش الفلافل) تُعد مثالًا على:

(أ) مشكلة معقدة (ب) نوع من الخوارزميات

(ج) نتيجة عشوائية (د) عملية عشوائية غير منظمة

٨) ما الذي يجب عليك اختياره بعناية عند محاولة جمع المعلومات؟

(أ) لون الخلفية (ب) الكلمات الصحيحة التي تبحث عنها

(ج) وقت النوم (د) الأثاث في الغرفة

٩) ما أول خطوة في خوارزمية تنظيف الغرفة؟

(أ) نظف الأرضية (ب) نظف الغبار

(ج) امسح الأسطح (د) اترك الغرفة

١٠) تستخدم أجهزة الكمبيوتر وتطبيقاته الخوارزميات لـ:

(أ) تزيين الغرفة (ب) لأداء مهام محددة

(ج) طهي الطعام (د) إرسال الرسائل غير المرغوبة

١١) يمكن لبرنامج ....التعرف على الكلمة أن كانت مكتوبة بشكل صحيح أم لا.

أ- Word. ب- Photoshop

ج- Excel. د- Flash.

الوحدة الرابعة : اسئلة الدرس الرابع : البرمجة لغة الكمبيوتر وصُنع الألعاب

السؤال الأول : ضع كلمة (صح) أو (خطأ):-

١) البرمجة (Coding) هي عبارة عن كتابة خوارزميات متعددة لإنشاء برنامج كامل. (ص)

٢) الأفلام والرسوم المتحركة لم يتم ابتكارها باستخدام البرمجة. (خ)

٣) الخوارزميات هي أساس البرمجة، وتُعد إرشادات للحاسوب. (ص)

٤) يمكنك ابتكار ألعاب الفيديو باستخدام الشفرة البرمجية. (ص)

٥) موقع Code.org مثال لمواقع تساعدك على تعلم البرمجة. (ص)

٦) لا يمكن استخدام البرمجة لحل المتاهات أو المشكلات التي تتطلب خطوات متسلسلة. (خ)

٧) عند حل مسألة في مادة الرياضيات فإنك تستخدم الخوارزميات. (ص)

٨) عندما تبرمج فإنك تقدم إرشادات مفصلة لبرنامج الكمبيوتر. (ص)

٩) البرمجة لا تساعدنا على التفكير بشكل منطقي لحل المشكلات. (خ)

١٠) البرمجة هي لغة صعبة جداً، ولا يمكن للأطفال تعلمها. (خ)

١١) نستخدم البرمجة فى الرسوم المتحركة وألعاب الفيديو التى نمارسها عبر شبكة الإنترنت. (ص)

١٢) البرمجة coding هى عبارة عن كتابة خوارزميات متعددة لإنشاء برنامج كامل. (ص)

١٣) موقع code.org يساعدك على تعلم التشفير باستخدام لغات البرمجة المختلفة. (ص)

السؤال الثاني : اختر الإجابة الصحيحة بين القوسين :

١) ماذا تسمى عملية كتابة خوارزميات متعددة لإنشاء برنامج كامل؟

(أ) الحساب (ب) البرمجة (Coding)

(ج) التنظيف (د) التخطيط

٢) ما الذي تم ابتكاره باستخدام البرمجة؟

(أ) وصفات الطعام فقط (ب) الرسوم المتحركة والأفلام وألعاب الفيديو عبر الإنترنت

(ج) أقراص الفلافل (د) الأثاث المنزلي

٣) البرمجة تساعدنا على تعلم إستراتيجية مهمة لحل ....

(أ) الألغاز العشوائية (ب) وصفات الطعام

(ج) المشكلات (د) المتاهات غير القابلة للحل

٤) ماذا يطلق على الإرشادات والخطوات التي تخبر الكمبيوتر ماذا يفعل؟

(أ) برامج مساعدة (ب) لغة الكمبيوتر

(ج) خوارزميات (د) الشفرة السرية

٥) ما الموقع الإلكتروني الذي يمكن أن يساعدك على تعلم البرمجة؟

(أ) Facebook (ب) Code.org

(ج) Google Maps (د) Microsoft Word

٦) عند حل متاهة، فإن البرمجة تتطلب التفكير في ....

(أ) مسارات عشوائية (ب) خطوات متسلسلة لاجتياز المتاهة

(ج) الخروج دون اتباع خطوات (د) إغلاق جهاز الكمبيوتر

٧) ماذا يعني مصطلح "Coding"؟

(أ) القراءة (ب) الكتابة اليدوية

(ج) البرمجة (د) التلوين

٨) عندما تستخدم أجهزة الكمبيوتر الخوارزميات، فإنها تقوم بأداء ....

(أ) أي مهمة (ب) مهام محددة

(ج) حركات عشوائية (د) النوم

٩) ما الذي يجب عليك تقديمه لبرنامج الكمبيوتر لكي يحل متاهة؟

(أ) ملاحظاتك الشخصية (ب) صور من الإنترنت

(ج) إرشادات (تعليمات) حول كيفية حلها (د) وصفات طعام

١٠) البرمجة هي لغة الكمبيوتر التي تُمكننا من ....

(أ) تدمير الألعاب (ب) ابتكار وإنشاء الألعاب والأفلام

(ج) تعطيل الأجهزة (د) إرسال بريد إلكتروني فقط

١١) يمكن كتابة خوارزميات متعددة لإنشاء برنامج كامل من خلال................

أ- البرمجة. ب- الشاشة.

ج- لوحة المفاتيح. د -الماوس.

الوحدة الرابعة : اسئلة الدرس الخامس : استكشاف برنامج سكراتش (Scratch)

السؤال الأول : ضع كلمة (صح) أو (خطأ):-

١) سكراتش يستخدم البرمجة النصية، مثل بايثون. (خ)

٢) اللبنات في سكراتش تساعد الطالب على البرمجة دون كتابة أكواد. (ص)

٣) يمكن للكائن في سكراتش أن يتحرك ويتكلم ويصدر أصواتًا. (ص)

٤) لا يمكن تغيير مظهر الكائن في سكراتش. (خ)

٥) لا يدعم Tynker لغة JavaScript. (خ)

٦) منطقة اللبنات تحتوي على الأوامر الجاهزة. (ص)

٧) المنصة هي المنطقة التي نبني فيها اللبنات البرمجية. (خ)

٨) يمكن تشغيل مشروع سكراتش بالنقر على العلم الأخضر. (ص)

٩) لا يمكن إضافة أصوات جديدة في سكراتش. (خ)

١٠) سكراتش مناسب لتعلم البرمجة للأطفال. (ص)

السؤال الثاني : اختر الإجابة الصحيحة بين القوسين :

١) ما النظام الأساسي الذي يعتمد عليه برنامج سكراتش بدلًا من كتابة الرموز النصية الصعبة؟

(أ) نظام الشفرات المعقدة
(ب) نظام اللبنات (Blocks)
(ج) نظام المعادلات الرياضية
(د) نظام القوائم المنسدلة

٢) أي الأقسام التالية في شاشة سكراتش هو المكان الذي تظهر فيه نتيجة مشروعك النهائي (شاشة العرض)؟

(أ) منطقة المقاطع البرمجية
(ب) منطقة اللبنات
(ج) المنصة (Stage)
(د) مكتبة الكائنات

٣) ما المصطلح الذي يُطلق على مجموعة اللبنات المتصلة معًا التي تعطي الأوامر للكائن (Sprite)؟

(أ) الكائن (Sprite)
(ب) اللبنة (Block)
(ج) المقطع البرمجي (Script)
(د) الأمر (Command)

٤) توجد أوامر الصوت في منطقة ....

(أ) المنصة
(ب) المقاطع البرمجية
(ج) اللبنات
(د) العرض

٥) أي تطبيقات البرمجة بالكتل التالية يدعم أيضًا لغات نصية مثل بايثون وجافاسكريبت؟

(أ) برنامج سكراتش   (ب) تينكر (Tynker)

(ج) Daisy the Dinosaur   (د) بلوكلي (Blockly)

٦) في أي قسم من أقسام اللبنات يمكنك أن تجد لبنة "تحرك ١٠٠ خطوة"؟

(أ) قسم الأحداث (الأصفر)   (ب) قسم الحركة (الأزرق)

(ج) قسم المظهر (الأرجواني)   (د) قسم الصوت (الزهري)

٧) ما الكائن الافتراضي (الشخصية الأولى) الذي يظهر عند فتح برنامج سكراتش؟

(أ) كرة القدم   (ب) الساحر

(ج) القط الكائن (Scratch Cat)   (د) الحصان

٨) أي قسم من أقسام اللبنات يحتوي على لبنة "عندما نقر فوق" والتي تمثل لبنة البدء؟

(أ) قسم المظهر   (ب) قسم التحكم

(ج) قسم الصوت   (د) قسم الأحداث

٩) ما هو الغرض من إضافة لبنة "تحرك ٢٠ خطوة"؟

(أ) تكرار الحركة مرتين   (ب) تحريك الكائن بمقدار ٢٠ خطوة

(ج) جعل الكائن يصدر صوتًا   (د) جعل الكائن يقول "أهلاً!"

١٠) أي التطبيقات التالية يعتبر لغة برمجة مرئية مفتوحة المصدر ويمكن دمجها مع لغات أخرى مثل بايثون؟

(أ) Movie Maker   (ب) بلوكلي (Blockly)

(ج) Daisy the Dinosaur   (د) Paint

الوحدة الرابعة : الدرس السادس : : فن الجرافيك ابتكار وتعديل الصور الرقمية

السؤال الأول : ضع كلمة (صح) أو (خطأ):-

١) يُستخدم برنامج الرسام لابتكار الرسومات وتحرير الصور. (ص)

٢) تُسمى عملية تحديد أجزاء معينة من الصورة لقص باقي الأجزاء بـ "القص" (Cropping). (ص)

٣) لا يمكن استخدام معالج الكلمات (Word) لإضافة عناصر جرافيك، مثل الأشكال. (خ)

٤) لإضافة نص إلى الصورة في برنامج الرسام، يجب أن تتكون مساحة بيضاء لكتابة النص. (ص)

٥) البرامج الشائعة لتحرير الصور والرسوم موجودة فقط على الهواتف المحمولة. (ص)

٦) يمكنك تغيير حجم الصورة أو اتجاهها باستخدام برنامج الرسام. (ص)

٧) يمكن الوصول إلى أدوات تصميم الجرافيك في Word من علامة التبويب "إدراج" (Insert). (ص)

٨) عند فتح برنامج الرسام ستجد الأدوات المتاحة في شريط القوائم ومربع الأدوات. (خ)

٩) الخوارزميات هي الأدوات الرئيسية في برنامج الرسام. (ص)

١٠) لا يمكن تعبئة الألوان باستخدام الخيارات المخصصة في برنامج الرسام. (خ)

١١) برنامج paint هو أحد البرامج المشهورة فى تحرير الصور. (ص)

١٢) باستخدام برنامج Microsoft paint يمكن تصميم صورة وحفظها. (ص)

١٣) مربع الأدوات يتضمن الأدوات التى تحتاج إليها فى رسمك. (ص)

السؤال الثاني : اختر الإجابة الصحيحة بين القوسين :

١) أيٌّ البرامج التالية هو أحد البرامج الشائعة في تحرير الصور والرسوم؟

(أ) برنامجPublisher (ب) برنامج الرسام(Microsoft Paint)

(ج) برنامجGoogle Chrome (د) برنامجExcel

٢) ماذا تسمى عملية تحديد أجزاء معينة من الصورة لاستخدامها، ثم قص باقي الأجزاء؟

(أ) التلوين (ب) القص(Cropping)

(ج) إدراج (د) المسح

٣) أين يمكن أن تجد أدوات الجرافيك مثل الأشكال والأيقونات في برنامج معالج الكلمات(Word) ؟

(أ) في شريط المهام (ب) في قائمة ابدأ

(ج) في علامة التبويب "ملف(File) " (د) في علامة التبويب "إدراج (Insert) "بشريط القوائم

٤) عند فتح برنامج الرسام، يمكنك أن تجد أدوات التحرير المتاحة في:

(أ) محرك البحث (ب) شريط القوائم (Menu bar) ومربع الأدوات(Toolbox)

(ج) قائمة الإعدادات(Settings) (د) برنامجPublisher

٥) ما الذي يجب أن تسحبه عند إضافة نص إلى صورة في برنامج الرسام؟

(أ) زر الإغلاق (ب) مؤشر الفأرة إلى اليمين

(ج) شريط القوائم (د) الصورة بأكملها

٦) يُعد برنامج الرسام جزءاً من:

(أ) متصفحات الإنترنت (ب) الألعاب الإلكترونية

(ج) الملحقات (Accessories) في قائمة ابدأ (د) محركات البحث

٧) يُمكن لبرنامج معالج الكلمات (Word) أن يُساعد على تصميم عناصر جرافيك، مثل:

(أ) البريد الإلكتروني (ب) قواعد بيانات الخرائط

(ج) الأشكال والرسوم التخطيطية (د) محادثات الفيديو

٨) ما الذي يمكنك أن تقوم بتغييره على الصورة باستخدام برنامج الرسام؟

(أ) تغيير موضوع الصورة بالكامل (ب) تغيير حجم الصورة أو اتجاهها

(ج) تغيير إعدادات الكمبيوتر (د) تغيير اسم المصمم

٩) لفتح برنامج الرسام، تبحث عنه في قائمة:

(أ) أدوات(Tools) (ب) ابدأ(Start-up menu)

(ج) الملفات (د) العروض التقديمية

١٠) فن الجرافيك مجال يتعلق بـ:

(أ) كتابة النصوص الطويلة (ب) ابتكار وتعديل الصور والرسومات الرقمية

(ج) إرسال البريد الإلكتروني (د) حل المسائل الرياضية

١١) برنامج .... هو أحد البرامج المشهورة فى تحرير الصور

أ- paint ب- Word

ج- Facebook د- Twitter

كيفية طباعة صفحات معينة من ملف معين

مثلا ازاى نطبع الصفحات من صفحة 4 الى صفحة 9

